TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

1990年2月16日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第5巻第4号通巻89号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

特別ふろく付!!
ゲームボーイのすべて
全64ページ
魔界塔士SA・GA
なんでもQ&A付

1990・2・16 300YEN 税込
VOL.4

●エニックス完全取材報告第2弾!!
ドラゴンクエストIV
導かれし者たち

●超強力RPG最新情報特集
ファイナルファンタジーIII
ウィザードリィIII

★新連載開始!★
コミック版ウィザードリィ第2部
鳳凰の塔
作／石垣 環



別冊ふろく
最新ゲームのすべてがこれ1冊でOK!!
ゲームボーイのすべて
魔界塔士SA・GAなんでもQ&A付

●シミュレーションゲーム入門講座
信長の野望 戦国群雄伝

HOT GAME SCANNER
キャデラック
アークティック

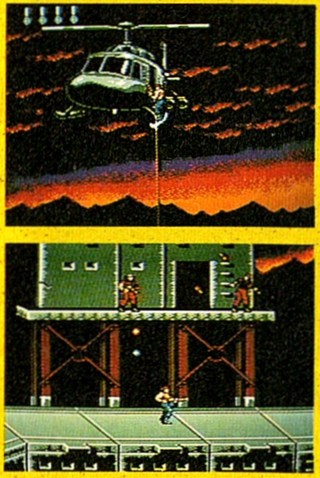
SUPER!! HIPPON

●大好評連載中
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会



SUPER 魂斗羅™
スーパーコントラ

©KONAMI 1990



ハートが、ぶっちぎれるアクションを知ってるか。人類とエイリアンのすごい戦争だ。こぶしにリキいれて、カッとばしな。へらへらした世界とは、キッパリおさらばしようぜ。横スクロール、縦スクロール、斜めもありだ。「魂斗羅」を超えた「スーパー魂斗羅」。前よりもっと複雑、異常なステージと、おそろしくデカいキャラがグーッと迫る。2人同時プレイもできる、戦うプロのための本物アクションだ。熱き少年たちよ、ゲンコツで戦え。

ファミコンカセット
5,800円（税別）

FAMICOM FAMILY

ファミコン必勝本
Vol.4
1990年2月16日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグロープスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

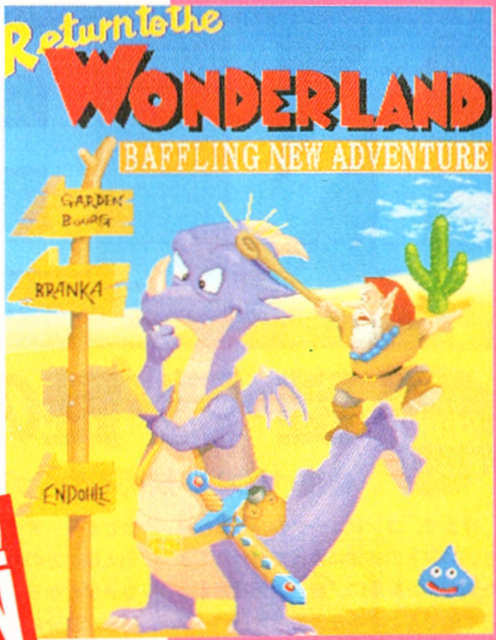
●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

特別ふろく
ゲームボーイのすべて No.2



SUPER!! HIPPON

ゲーム別さくいん

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

SOUND

謎・謎・謎の新技術『Qサウンド』

●超・サウンド技術をめぐって、あの『テトリス』騒動をしのぐ大紛争が発生する可能性が！

今まで、コンピュータのハード仕様と、ソフトの支援によって競われてきた新マシン戦争に、「音」の新技術をもって制そうとする任天堂「スーパーファミコン」の戦略の一部が明らかになった。

任天堂はスーパーファミコンの音響効果用に『Q(クアトロ＝4次元)サウンド』という立体音響システムを導入することを決定、このほど権利元のアーチャー・コミュニケーションズ社(カナダ・カルガリー）と6年間に渡る技術ライセンス契約を提携した。

これはマシンの性能によるものではなく、独自の技術による録音／再生においてのみ可能なサウンド表現であり、「スーパーファミコン」を別の角度からサポートする狙いでもある。

普通のヘッドフォン（つまり左右2つのスピーカー）で聞いているのに音が前後左右、のみならず上下や斜め方向にも近ずいたり、遠ざかったりする…信じられない話だが、『立体音響』とはそんなサウンド技術である。

このシステムを導入したゲームが実現したら、プレイヤーはかなり衝撃的な『擬似現実』を体験出来る。3Dタイプのシューティングゲームなら自分の後から前に回り込んでくる敵機の爆音とか……アクション戦闘ゲームなら例えば前方の敵が投げてきたナイフが自分にむかって飛んでくる音、そしてそれが自分に突き刺さる音、そして胸のあたりからほとばしる血しぶきの音！……そんな超・リアル体験がそっくりシミュレートできちゃうわけだ。



アーチャー・コミュニケーションズ社はこの特殊な録音／再生技術をコンピュータのシステム上で再現できる特殊な回路を設計ずみで、これをROMの状態で任天堂にOEM供給する。任天堂はこの『QサウンドROM』を使ったスーパーファミコン対応の別売アダプターを発売する予定。ROMの原価が$100くらいだから、この『Qサウンドアダプター』のお値段は多分、2万円ぐらいのものになるだろう。

さて、『立体音響』技術は、〝ホロフォニックス〟と呼ばれるものが音楽界では数年前からかなりのウワサになっていた。(実は既に日本国内でも数本のカセット・ブックが発売されている＝写真）ホロフォニックスとは、アルゼンチン出身の神経生理学者・ヒューゴ・ズッカレリ氏が'80年代初頭に開発した録音再生技法で、彼の発表したテープは世界中の音楽シーンに衝撃を与えた。マイケル・ジャクソンがこの技術ノウハウを買うべくかなり強くアプローチしたり、スティーブン・スピルバーグが『ET2』を全編このサウンドで製作しようとしたのは有名な話だが、ズッカレリはこの技術の公開を一切拒否しつづけている。彼の主張は、「この技術は人間の神経生理にかなり〝クル〟ものがあるため、ヘタな使用を続けると大変なことになるし、また洗脳や音のトリックを使った犯罪に使われるおそれもある。技術公開はまだ早い」ということだったのだが……。

昨年、アーチャー社がアメリカで「セガ」「コナミ」「ニンテンドー」といった大手のゲームメーカーに売り込みを開始した時点から『Qサウンド（アーチャー社のパンフでは〝ホロソニック〟と表現されている）』と『ホロフォニックス』の関係性が話題になっているので、筆者の知る限りの事実をここに個条書きにする。

1．発表されている『Qサウンド』のノウハウはズッカレリがかつて発表した『ホロフォニックス』とほぼ同じ。

2．ズッカレリ氏はアーチャー社に技術提供をしていない。

3．数年前、『スフィルカル・サウンド』と称するホロフォニックスの亜流技術が、ズッカレリの元・助手と称する人物により各所に売り込まれ、ズッカレリの警告を受けたことがある。

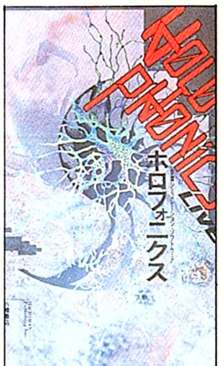
4．以上のことからヒューゴ・ズッカレリ氏はこの『Qサウンド』の背後関調査をしており、あわせて原権利主張の告訴準備を進めている……。



↑『BAD』マイケルの強い要望によりズッカレリによるホロフォニック・サウンドが一部使用されている（8曲目冒頭）

もちろん、この件については、アーチャー社の正式な発言を聞くまでは事実関係は分からない。しかしながらマイケル・ジャクソンやスティーブン・スピルバーグといった超メジャー・アーティストの崇拝を得ているズッカレリ氏の主張が世間の耳目を集めることは確かであり、この素晴らしい技術が世に出るまでに一波乱あるのは確かだ。

はたして!?



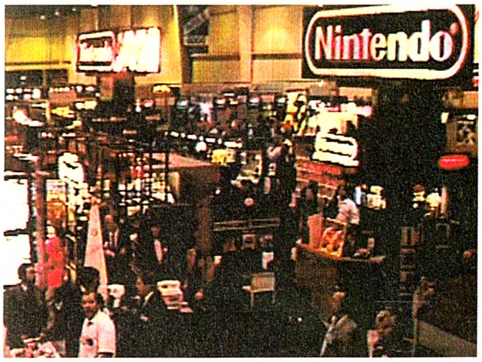
→『ホロフォニックス・ライヴ』立体音響の全貌が分かり易く体験できるカセットブック。〝聞き手の髪を切るハサミの音〟などがスゴイ（発売元・八幡書店☎〇三ー四四二ー八二二九 通販有り）



←『アルファベット・サウンド・ゲーム』音像が空間にアルファベットの文字を描くのがハッキリとわかる。任天堂のスタッフ諸氏はこのテープをお聞きになっただろうか（発売元・八幡書店）

EXHIBITION '90冬季CEショー※レポート

●1／6～9、ラスベガスで開催された『コンシューマー・エレクトロニクス・ショー』レポート。



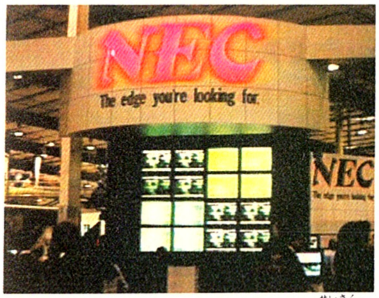
日本のファミコン・ブームが冷え始めた今、アメリカのＮＥＳ（アメリカ版ファミコン）市場は各ソフト・メーカーにとっては重要な儲け口だから、毎年２回行われるこのショーは最近は日本のファミコン業界にとっても非常に重要な恒例行事である。

今回も、セガやＮＥＣの猛追にもめげずニンテンドーがまだまだ絶好調といった感じ。ＮＥＳの普及はかつてアタリが到達したピーク台数2000万台を遂に越えたが、『スーマリ３』（ニンテンドー）をはじめ『ダブルドラゴンII』（アクレイム社）『忍者龍剣伝II』（テクモ）などシリーズタイトルの前人気に助けられてまだまだ伸びそうだ。

前回のＣＥＳに比べて日本のメーカーよりもアメリカのソフトハウスが製作したＮＥＳソフトが非常に増えているのも目に付いた。

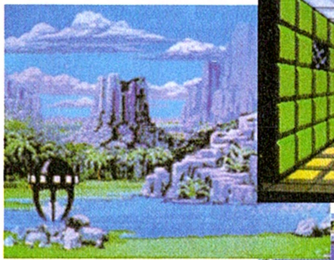


←『コンシューマー・エレクトロニクス・ショー』ニンテンドー・ブース周辺は出展者、客ともに圧倒的に日本人が多い。特に今年は日本の玩具流通関係者がツアーを組んで大挙してきたため、夜ともなればラスベガスのカジノ場には巨額のジャパニーズ・マネーが乱舞した。とゆーウワサ



←セガ・メガドライブ（ジェネシス）に一歩遅れをとったかたちのＰＣエンジン（ターボグラフィックス）は、年末～年始の拡販期に「＄50引き」キャンペーンを行い勝負をかけていた。会場では『源平討魔伝』『ＰＣ原人』などを発表







↗手袋型コントローラー『パワーグローブ』が今回はオリジナルソフト『スーパー・パワーボール』とともにショウイングされていた。マテル社ではゲーマーの手がゲーム画面のなかに入り込んでしまう『人工現実』体験ゲームを他にも数種類、製作している（写真）



←一方セガ陣営は『ファミコン（ＮＥＳ）は過去の遺物』というキャンペーンを張っている。アタリ『ポン』、マテル『インテレビジョン』など過去のＴＶゲームを博物館的に並べ、ファミコン（ＮＥＳ）の次にマスターシステム、そして最後にメガドライブ（ジェネシス）を展示、「時代は変わった」事を強調した









↑ポータブルタイプＰＣエンジンはＮＥＣのパーティでハドソンのスタッフにより電撃的に発表され、その後ハドソンのブースでコソコソと動いていた。リンクスよりも高価な液晶を使っているため原価は２万円くらいになると見たがもし、この商品がＮＥＣ以外のメーカーから出たらかなりの低価格化が実現するだろうし、ＴＶに接続できるアダプターも発売されるだろう

ポータブルPCエンジンも電撃発表

ここＣＥＳ会場では重要なニューハードが初登場する事が多いから目が離せない。去年夏のアタリ『リンクス』の電撃発表（そして年末にはもう発売された）は記憶に新しいが、今回は『ポータブルＰＣエンジン』（仮称）がショー期間中、突然発表になった。

外観はゲームボーイを一回り大きくした感じで、画面（2.6インチ）はリンクスよりかなりきれいで見やすい。更に、オプションのチューナー・アダプターをつければＴＶ放送を受信することもできる。そしてゲームボーイやリンクスとの最大の差別化は、従来のＰＣエンジン・ソフトが全て、走るという点だ。

もし、このマシンがかなりの低価格で発売されればゲームボーイをぶっとばす程の大ヒット商品になる可能性もあるのだが。



→'90年に準備されている最大のタイトルが『スーパーマリオブラザーズ３』である。ニンテンドー・オブ・アメリカではスーマリ３発売直後から半年間（３月～９月）「ニンテンドー・ワールド・チャンピオンシップス'90」と題したゲーム大会を全米の各都市で行い、150万人の子供達を動員する予定だ。このあたりがアメリカ・ファミコンブームのピークであろう

●ゲームメーカー週間株式市況

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	14700	17600	14500	17000	△2300
コナミ	8890	12900	8630	11500	△2700
セガ	6050	7350	6000	6800	△ 750
ナムコ	1850	2130	1840	2030	△ 170

COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

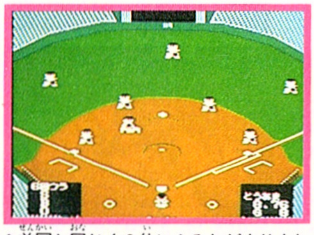
「ファミコン必勝本」Vol.3のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー / 得点	コメント
1	1	→	ドラゴンクエストIV	エニックス 677	超人気ＲＰＧ、ドラクエシリーズ最新作。発売は今月11日。４ＭＢバックアップ。￥8500
2	2	→	ファイナルファンタジーIII	スクウェア 259	人気ＲＰＧ、ファイナルファンタジーシリーズ３作目。４Ｍでさらにグレードアップ
3	3	→	ウィザードリィIII	アスキー 226	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る
4	9	↑	信長の野望・戦国群雄伝	光栄 148	パソコン版の人気ＳＬＧ「信長の野望・戦国群雄伝」からの移植。シナリオは２本
5	8	↑	女神転生II	ナムコ 68	熱狂的ファンを持つ３Ｄタイプのｒｐｇ。評判だった「邪教の館」がさらにパワーアップ
6	6	→	ベストプレープロ野球II	アスキー 65	野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第２弾。わかりやすさを重視
7	5	↓	がんばれゴエモン外伝	コナミ 56	おなじみ、ゴエモンとエビス丸の迷コンビの珍道中。今回はコミカルＲＰＧとして登場
8	―	↑	わんぱくダック夢冒険	カプコン 33	ホッピングジャンプなど、新しい操作でゲームを盛り上げる横スクロールタイプのゲーム
9	12	↑	キャプテン翼II	テクモ 32	大ヒット作の前作のシステムを踏襲。ストーリー、必殺シュートに工夫を凝らす
10	―	↑	スーパー魂斗羅	コナミ 28	アーケードゲームのヒット作。２人同時プレイ可。肉体が躍動するバイオレンスアクション

順位	前回	タイトル	メーカー
11	―	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン
12	19	神仙伝	アイレム
13	29	摩陀羅	コナミ
14	27	魔神英雄伝ワタル外伝	ハドソン
15	7	悪魔城伝説	コナミ
16	―	クォース	コナミ
17	20	忍者龍剣伝II	テクモ
18	―	怒III	ケイアミューズメントリース
19	16	テトリス	BPS
20	―	マイトアンドマジック	学研
21	26	バットマン	サン電子
22	―	東風	ナツメ
23	14	ドラゴンボール3	バンダイ
24	11	ヘラクレスの栄光II	データイースト
25	10	双截龍II	テクノスジャパン
26	―	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア
27	―	ツインビー3	コナミ
28	―	サンサーラナーガ	ビクター音楽産業
29	―	なんてったってベースボール	サン電子
30	―	モアイくん	コナミ

●その日がついに…！

いよいよ発売のドラクエIV。初回の出荷数は120～130万本といわれているが予約分でほぼ完売しそう。もちろん一週間おきの出荷は当分続きそうなので初日に買えなかった人もちょっと待てば手に入れることはそんなにむづかしくないようだ。このところＩＣの供給も以前ほど苦しくないらしい。チャートのほうは大きな変化は当然ないが、ベスト10にわんぱくダックの夢冒険、キャプ翼２がランクイン・ソフトの質の高さがアピールしたか？ではまた次号で。



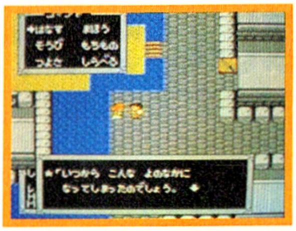
↑前回と同じく６位にふみとどまりました「ベストプレープロ野球II」



↑着実に上がって来ましたね。テクモの「キャプテン翼２」

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点、３位に１点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10



↑７位から５位に浮上。データイーストの「ヘラクレスの栄光Ⅱ」

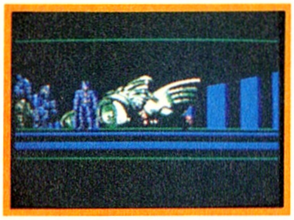
おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	テトリス	B.P.S.
2	5	スーパーマリオブラザーズ３	任天堂
3	3	がんばれゴエモン外伝	コナミ
4	4	ファミスタ'90	ナムコ
5	7	ヘラクレスの栄光Ⅱ	データイースト
6	10	SDガンダム２	バンダイ
7	5	ドラゴンボール３	バンダイ
8	―	バットマン	サン電子
9	―	タイトーチェイスH.Q.	タイトー
10	―	TMネットワークLive In Power Bowl	エピックソニー

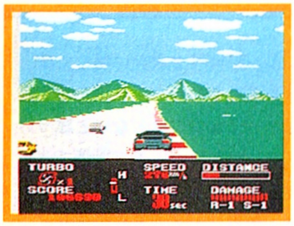
●今後の展開に注目！

１位には、またまた「テトリス」。ファミコン版発売から約一年が過ぎての１位は驚きの実力。累計発売本数も100万本に迫る。ミリオンセラーも夢じゃないかも。そして２位に「スーパーマリオ３」が復活。何を買っていいかわかんない時のマリオ頼み！　そんなユーザー心理が爆発。お年玉市場で再び大暴れ。中位は前号とほとんど変動なし。新作は「バットマン」「タイトーチェイスＨ．Ｑ」「ＴＭネットワーク」がランクインしていますが、伸び悩む。

ところで、２月11日の「ドラゴンクエストⅣ」の発売を境い目にしてゲームの販売地図は大きく様変わりが例年のパターン。ドラクエはどこまで伸びるか？　思わぬ伏兵が登場するか？　ビッグな季節がやってくる。



↑映画は今イチだったけど、ファミコンでは売れました。「バットマン」



↑相手に体当たりでカーチェイス。「タイトーチェイスＨ．Ｑ．」



↑人気のグループ、ＴＭネットワークが主人公。「LIVE IN POWER BOWL」

みんなはファミコンソフトを買う時はどんなお店で買っているのかな？　安売りショップ等で買う人も多いと思うけど今回は、都心から電車で40分の距離にある、とある町の商店街で昭和32年から夫婦でおもちゃ屋さんを経営している高橋喜八さん(65才)に最近のおもちゃ屋さんについて語ってもらった。

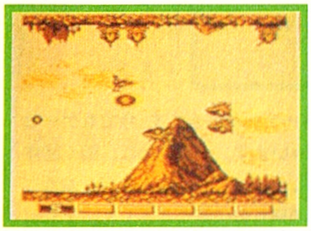
「いやあー、近頃はおもちゃなんかはデパートで買うんですかね。売れゆきは全然ですよ。ただ、今の子供はお金持ってるね。高いファミコンソフトを平気で買っていく子がいるからね。その代わりって言っちゃ何だが、最近の子供は口のきき方を知らないね。親のしつけが悪いのかね。大人に対して敬語を使わない子がけっこういるのには驚かされるよ。やっぱり目上の人にはきちんと敬語を使わないとね。私はそういう子には説教することにしているよ。お蔭で客は減っちゃうけどね。」

あまりファミコンとは関係の無いコメントだけど、高橋さんの意見ももっとも。やっぱり大人には敬語を使おうね。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	ネメシス	コナミ
2	3	テトリス	任天堂
3	1	魔界塔士SA・GA	スクウェア
4	―	フリップル	タイトー
5	―	Ｆ１レース	任天堂



↑グラディウスもゲームボーイでお楽しみ、コナミの「ネメシス」

●ネメシス初の１位に！

ゲームボーイ初のＲＰＧから首位の座を奪ったのは、ゲームボーイ初のシューティングゲーム「ネメシス」でした。「グラディウス」の移植版という話題性に加えて、その移植完成度もかなりのものです。４位に初登場の「フリップル」はファミコン版発売に続いての期待作です。時々５位に登場する「Ｆ１レース」も根強い人気です。

～読者の声～

●最近、３大ＲＰＧが何かと話題になってますね。私としては、ドラクエⅣ、ファイナルファンタジーⅢ、ウィザードリィⅢの順で好きです。でも、何でものめり込んじゃう私にとって、毛色のちがうこの３つのＲＰＧは、３重人格になっちゃいそうで、とっても怖い存在です。

（東京都・里中まみ・18歳）

●やい、ドラキュラⅢ！じゃねえや、悪魔城伝説！おもしろいじゃないか！　壁を登ったり、敵を氷にしたり、おまけにコウモリに化けちまうやつまでいて、これじゃおまえ〝シモンと楽しい仲間〟って副題が付くぜ。

（栃木県・らばらばうにょぴ～・15歳）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.3のアンケートハガキより

順位	前回	ソフト名	メーカー	得票数	コメント
1	3	源平討魔伝	ナムコ	103	やはり、春の目玉ですね、これ。3つのモードで突き進む、ナムコのおどろ和風アクション
2	1	イースI・II(CDロム)	ハドソン	81	お買い得なアクションRPG。絵よし、音よし、テンポよし。ROM²ユーザなら買いでしょ
3	4	スーパー桃太郎伝説	ハドソン	79	これほど、サンプルが待ち遠しいゲームもめずらしい。本格じょーだんRPG
4	2	PC原人	ハドソン	72	お手軽アクションゲーム。誰でもちょっとがんばれば、エンディングも夢じゃない
5	8	ガイフレーム	メサイヤ	56	ガイアの紋章の続編にあたるSLG。戦闘などは前作同様なので、すぐに遊べるだろう
6	―	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	53	もう、ターボ。なんてったってターボ。ほんと、キモチいーんだからぁ
7	5	ダライアス	NECアベニュー	48	巨大戦艦との対決は、なかなかシビア。よっく敵弾を見て、アセらずに戦えば…。あ、死んだ
8	6	シティハンター	サン電子	39	テレビアニメは終わっちゃったけど、ゲームはこれから。拳銃片手のアクションゲーム
9	7	スプラッターハウス	ナムコ	34	そー言えば、「13日は金曜日 PART25 ジャクソン倫敦へ」ってビデオが出たな…
10	―	ラストハルマゲドン(CDロム)	ブレイングレイ	26	とにかく、モンスターたちに魅了されるゲーム。マップも広く、本格的なRPGだ

●金看板ソフトを待つ!!

多少順位の変動があるものの、メンバーが固定化してきました。前回ランク外だった「タイトーチェイスH.Q.」「ラストハルマゲドン」の2本も再登場だし。得票数にしても、ファミコンの「ドラゴンクエストⅣ」のようなぶっちぎりソフトはないし、ほとんど〝ドングリの背較べ〟と言っていい状況です。ドラクエ・シリーズのようなスーパースターがいないのは、PCエンジンの弱点でもあるわけです。ハードの充実も大切でしょうが、スーマリやドラクエのような金看板ソフトの登場が待たれるPCエンジンです。



↑来月の発売が待たれる今回一位、ナムコの和風アクションゲーム「源平討魔伝」

VOICE

ども、北枕です。うーん〝今後のPCエンジンに期待すること〟ですか。今さらコア構想でもないしなぁ。これまで、期待を裏切られ続けてきたし。ROM²のアクセスが、もちっとなんとかなればねぇ。ま、正直ゆーと、あんまり期待ってしてない。ソフトに関しては、安易な移植よ、さようならってことかなぁ。CDソフトに関しては、もっとデータベース形式のものや、コンパイルのディスクステーションみたいなやつが増えてもいいと思うな。

エンジン新機種3連発に関しては、さすがNECとしか…。まさか年1回のマイナーチェンジはしないと思うけど。SGに関しては、まだ評価できるほど遊んでないし、今後のソフト次第でしょ。それにしてもSGのデザインはナサけない。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	ソフト名	メーカー
1	2	ソーサリアン	セガ
2	3	ファンタシースターIII	セガ
3	1	ゴールデンアックス	セガ
4	―	アフターバーナーII	電波新聞社
5	―	ザ・スーパー忍	セガ



↑パソコンより移植、ランキングが上がって来ました「ソーサリアン」

●アフターバーナー急上昇

上位3タイトルは御三家とも言うべき強さ。特に「ゴールデンアックス」の頑張りは、セガファンの傾向を示しており、興味深いと言えましょう。4位には新登場の「アフターバーナーII」が入ってきました。ビッグタイトルの上に移植の出来も良く、ヒットの予感があります。今後さらに上昇し、御三家を破ることができるか!?



➡編集部の作山くんのお気に入り、「アフターバーナーII」

⬅もう5年近く前のゲームなのに、まったく古さを感じない

VOICE

「僕はアフターバーナーが好きです。今でもゲーセンで見るとやっちゃいます。一番初めは、動く筐体に興味を持ってましたが、しだいにあのゲーム性に興味を持ちはじめて来たのに気づきました。それが家庭で遊べてしまうなんて… 嬉しくて、踊る毎日です。」

(編集部　作山哲広)

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑光栄の新作ＳＬＧ「三国志II」。初登場にして堂々一位に相成りました



↑ＦＭタウンズでプレイのソフト、ＣＳＫ研究所「ターボアウトラン」

●光栄、ベスト5に3作

今号の１位は光栄の新作ＳＬＧ「三国志II」です。それ以外にも「維新の嵐」や「信長の野望・戦国群雄伝」の２本がベスト５にランキングされているから驚き。ファミコンでは一段落した感のあるシミュレーションゲームブームですが、パソコンは、まだまだこれからといったようです。第２位はパショウハウスの第２作目「エメラルドドラゴン」。ノリの良さが売りのＲＰＧといえます。随所に見られるビジュアルシーンは必見です。注目作は第６位、アルシスソフトウェアの「ナイトアームズ」。ハードの限界に挑んだシューティングで、Ｘ68ユーザーなら一度は遊びたい作品といえます。７位のコナミの"スペースマンボー"もシューティング。こちらは名作の「グラディウス」の流れを汲んだ作品です。ハードをＭＳＸからＭＳＸへと移行したことにより、さらに凝った作りになっています。ファミコンにも移植してほしい！

パソコンゲーム売れ筋トップ10

	前回	タイトル	メーカー	機種
1	－	三国志II	光栄	PC-8800
2	－	エメラルドドラゴン	パショウハウス	PC-8800
3	－	DISC STATION8号	コンパイル	MSX2
4	2	維新の嵐	光栄	PC-9800、8800、X1 他
5	－	信長の野望 戦国群雄伝	光栄	PC-9800、8800、X1 他
6	－	ナイトアームズ	アルシスソフトウェア	X68000
7	－	スペースマンボー	コナミ	MSX2
8	－	TURBO OUTRUN	CSK総合研究所	FM TOWNS
9	3	アークスII	ウルフチーム	PC-8800シリーズ
10	－	DRAGON KNIGHT	エルフ	PC-9800、8800

●ついに「三国志II」発売！

あの名作「三国志」の続編が、ついに発売された。その名も「三国志II」。あたり前すぎるところが何とも光栄らしくていい。システム的には前作とそれほど大きく変わってはいないようだ。ただし、それは外面的な点だけ。だから、ゲームの進め方も違ってくる。IIのポイントは他国との駆け引きが大切なところ。この「外交」が領土拡大のコツなのだ。

ARCADE GAMES TOP 5

●新作が3位内を制圧

前回同様、今回のチャートにも昨秋のＡＭショウで発表された新作ゲームが、一同に登場。中でもスーパーフォーミュラー・ファイナルファイトの２作の人気が群を抜いて目立っています。前者は、テーブル筐体を使った通信レーシング物。後者は、くにお君タイプのアクションゲーム・グラフィックの美しさ、でかキャラクターの派手な立回りが売りのゲームです。テトリス・カプコン〜の人気も前回と比べると変わらない程高いのですが、この２作の異常なまでの人気には及ばずと言ったところでしょうか？



↑テーブル筐体を使った通信レースゲーム、「スーパーフォーミュラ」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム				
	前回	タイトル	メーカー	内容
1	－	スーパーフォーミュラ	ビデオシステム タイトー	上から見た画面の通信Ｆ１レースゲーム
2	－	ファイナルファイト	カプコン	本格的格闘ゲーム。３人の中から１人を選ぶ
3	－	グラディウスIII	コナミ	待ちに待ったファン待望の３作目、すごい。
4	3	テトリス	セガ	長かったブームもそろそろ一段落か!?
5	1	カプコンワールド	カプコン	敵とクイズをしながら進む、すごろくゲーム

体感ゲーム（アップライトコックピット型）				
	前回	タイトル	メーカー	内容
1	－	ビーストバスターズ	SNK	３人同時プレイが可能な、ゾンビ射撃ゲーム
2	1	ファイナルラップ	ナムコ	２〜６人まで遊べるレースゲーム
3	－	ウイニングラン鈴鹿グランプリ	ナムコ	鈴鹿のコースをシミュレートしたＦ１ゲーム
4	2	ビッグラン	ジャレコ	ジャレコ初！ 体感ドライブゲーム
5	5	スーパーモナコGP	セガ	本物指向の大迫力ドライブシミュレーション



↑体感ゲームの一位はＳＮＫのアクションゲーム「ビーストバスターズ」



↑美しいグラフィック、３人プレイも可能なゲームです

●大型機のレーシング物人気に目つ

コックピットゲームはここ何週間か、上位５位以内はレーシング物一色といった状態が続いていたのですが、それも前週まで。今回はビーストバスターズが初回登場でいきなり堂々の１位に… 迫り来るゾンビを薙ぎ倒していく壮快感。つい病み付きになってしまいます。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

過去4号での順位	Vol.23	Vol.24	Vol.1	Vol.3
キャデ	ー	ー	ー	ー
魂斗羅	ー	ー	27	ー
信長	16	18	11	9
デッド	ー	ー	ー	ー
モアイ	ー	ー	ー	ー
アーク	ー	ー	ー	ー
麻雀	ー	ー	ー	ー
倉庫	ー	ー	ー	ー

過去4号での順位	Vol.23	Vol.24	Vol.1	Vol.3
ネメシ	4	3	3	2
オセロ	ー	ー	ー	ー

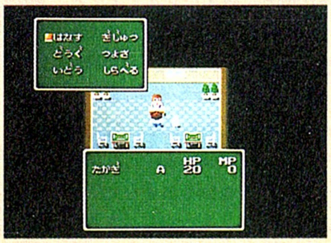
2月2日〜2月16日発売スケジュール															
	2/2	2	3	9	11	16	16								
	FC	FC	FC	GB	FC	PC	PC								
	キャデラック	スーパー魂斗羅	信長の野望 戦国群雄伝	オセロ	ドラゴンクエストⅣ	ソル・ビアンカ	麻雀刺客烈伝 麻雀ウォーズ								
	ヘクト	コナミ	光栄	河田	エニックス	メサイヤ	日本物産								

祝!!ドラクエ発売

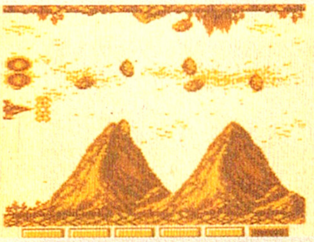
ついに今月11日に「ドラゴンクエストⅣ」が発売されます。本来ならば今回のソフトスクランブルでレビューするのですが、残念ながら「ドラゴンクエストⅣ」の完成版を実際にプレイした者が、現在ファミコン必勝本の編集部内にはいないという理由で、「ドラクエⅣ」に関するレビューは次号か、その次の号で行います。あしからず



↑コナミのお馴じみキャラクターを使ったパズルゲーム「モアイくん」



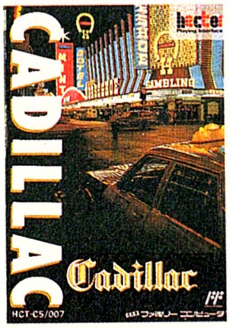
↑2人打ちとRPGの両方が楽しめる「麻雀刺客烈伝麻雀ウオーズ」



↑読者アンケート「欲しいゲームボーイソフト」で常に上位、コナミの「ネメシス」

FC キャデラック

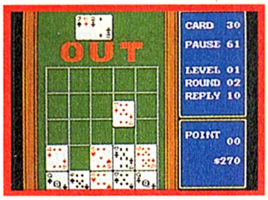
ポーカーとテトリスをミックスしたような思考型ゲーム。5×5のマスの中に落ちてくるカードでポーカー的な役（カード3枚で成立）を作る。



■ヘクト
■2月2日発売
■¥4900(税抜き)
■カセット

●うーん、似てる。あのテトリスにクリソツだ。単にブロックをカードに置き換えただけで、あとはほとんど同じ。ただ、実際にプレイしてみると、コレがテトリスよりはるかに難しい。しかもその難しさが、"記憶力"に起因している。消したカードをすべて覚えていかなければレベル1といえどもなかなかクリアできないのだ。それだけに、ハマれるまでには時間のかかるゲームなんじゃないかな。（ニョクマム古橋）

●あまりにも「テトリス」を意識して作ってあるから、なーんだぁ…っていう感想しか出てこなかった。落ちてくるカードをうまく並べていき、役ができたらそのカードが消える、まるでそのまんまだもんねぇ。これじゃあちょっとつまんなすぎるうっ。1Pだと全てクリアしなきゃレベルアップさせてくんないし…これがまた大変!! ミスターマリックでもカードを全て消すのは難しいんじゃないかなぁ。（AYU♥）



難易度	★★★½☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC スーパー魂斗羅

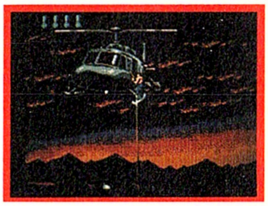
前作を越えるハードなアクションシューティング。3Dステージがなくなり、ステージごとにスクロールは、タテ、ヨコ、交互に入れ替わる



■コナミ
■2月2日発売
■¥5800(税抜き)
■カセット

●まず最初の印象は、とにかく難しい。正直いって初心者には決しておすすめできない。もっともゲーム自体はさすがによくできているので、やられて腹のたつ類の難しさではない。そのテが好きな人にはおすすめできる。前作との最大の違いは、見下ろし型の画面が加わったこと。ゲーム性には変化がついたが、その分、背景等の演出が少々弱くなった。それでも、後半のグラフィックはなかなかのもの（石野ミチオ）

●こいつはちょっとムズかしいぞ。1面から、これでもかこれでもかと敵が出て来る。コレ本当にクリア出来るのか？と思った。坂道を走る主人公、崩れる崖、個性的な敵キャラ。今回もなっかなか見せてくれるぞ。ハデなグラフィックとは裏腹に、緻密な操作が必要なゲームだが、何百回とコンティニューしたあとのエンディングは最高だと思う。このハードさ、男の君ならぜひ1度味わってみてくれ。（高崎淳）



難易度	★★★★☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC 信長の野望 戦国群雄伝

パソコンの人気SLG「信長の野望・戦国群雄伝」からの移植。システム的には、シリーズ前作「信長の野望・全国版」よりも「三国志」に近い。



■光栄 ■2月3日発売 ■¥11800(税抜き) ■カセット

●やったね。おもしろいよ。全国版に比べてずいぶん速くなったしね。いいことずくめのヴァージョンアップですぜ。ちっと高価いけど、おすすめしちゃうよ、私は。なんつっても武将がいい。明智光秀とか、山本勘助、山中鹿之助、雑賀孫市なんて、家臣にしたら、うれしいもんね。邪道だけど、4人プレイを使って、謙信、信玄、家康を家臣にするなんて、夢のようなこともできるのだ。やっぴ!! (北枕獲)

●光栄さんのファミコンSLGの完成度には、いつも感心させられるよね。この戦国群雄伝もその例にもれず、良く出来たゲームに仕上がっている。SLGファンならやっぱり"買い"でしょう、お金があればの話だけどね。それにしてもこの価格、なんとかならないもんでしょうか。もはやSLGファンは覚悟しているとはいえ、¥10000を越えるのはちと痛い。価値が価格にともなわないってわけじゃないけど… (ハルク)



難易度	★★★★☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥½♡

FC デッドフォックス"人間兵器"

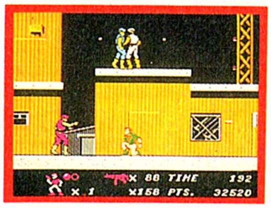
横スクロールタイプのアクションゲーム。ガン、マシンガンを武器に戦う。上下ジャンプをしてキャラクターを操作。人質救出、ボス発見の要素も。



■カプコン ■2月23日発売 ■¥5800(税抜き) ■カセット

●ていねいに作られたグラフィック、キャラの動きのレスポンスのよさ等は、さすがにカプコン。問題は、ゲームシステムに意識的なカプコンが、他のゲームのシステムを完全に下敷にしていること。「ローリングサンダー」に不満を感じた人でも十分楽しく遊べることは保証するが、逆に、「ローリングサンダー」の古さやぎこちなさが好きだった人は気に入らないかも知れない。でも、絶対いいゲームだよ。 (石野ミチホ)

●知ってる人なら誰もが思うはず。「ローリングサンダーに似ている」と。ボクもそのひとりだった。釈然としないところがあるものの、「デッドフォックス」はかなり遊べるゲームなのでキツネにつつまれた気分になる。何なんだ!?「ローリングサンダー」が若山富三郎なら「デッドフォックス」は勝新太郎。ワイルド、少々ウサン臭い、お薬に縁がある……という点でこんな対比もできると思う。 (ヒラ坊)

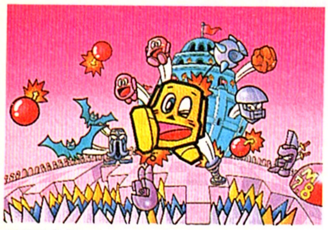


難易度	★★☆☆☆

操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
BGM	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡

FC モアイくん

あのモアイが主人公のアクションパズルゲーム。爆弾とモアイくん自身の石頭(頭突きが武器なのだ)をうまく使って子供たちを救いだす。全56面。



■コナミ
■3月9日発売
■¥4800(税抜き)
■カセット

●解けないからって、神経質の極みのような顔をしなくてもすむのは、このけなげなチビモアイの目があまりにも純粋だからだろうか。まず画面をよく見て頭を使う、それから実際にキャラクターを動かしてみる。パズルとアクションがうまい具合いに共存していて、手を休めたからといってもテンポがくずれないのはイイ点。難度の上がり方は急激だが、1面クリアするごとに頭も1つ柔らかくなる。 (忍者根本)

●私の個人的な採点としては、68点ぐらいの評価なんだけど、なぜかしっかりとはまってしまいました。パズルゲームとしては、特に難しい部類じゃないけど、十分に考えさせてはくれる。めちゃめちゃ複雑な構成や難度の高いアクションで難しくするわけじゃなくて、柔軟な思考を求めることで難度を調整しようとしているんじゃないかな。アクションのバランスもいいし、軽く遊ぶならオススメ。 (ハルク)

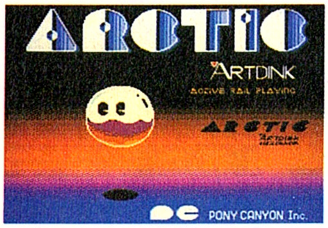


難易度	★★½☆☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC アークティック

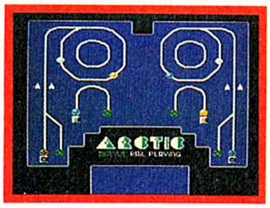
パソコンから移植のパズルゲーム。複雑につながったレールの上を走る青、黄2色の持ち玉をポイントを利用して同じ色のソケットに誘導する。



■ポニーキャニオン
■2月23日発売
■¥5500(税抜き)
■カセット

●レールを走るボール、そしてポイント切り替え、と新しい発想が使われている。遊んでみた感覚も新鮮でいいのだが、反面、ゲーム性があいまいで、中途ハンパな印象も受けてしまう。せっかくの新しいアイデアなんだから、もう少し突っ込んで練ってみてもよかったのではないだろうか。ボールのスピードの変化、操作感等、プログラムやシステム自体はよくできているだけに、ちょっと惜しい。 (石野ミチホ)

●見た目がキレイで、面白そう!と思って手を出したのが運のツキ。これがまたヒッジョーにキビシイパズルゲームだったりする。青と黄のボールを追って、時々両目がちがう所見てたり、口をんがーっと開けてプレイしたり。一瞬とて目を閉じることが許されないのだ。このゲームには焦りは禁物である。ただただ平常心で挑むのみだ。なんちって。このゲーム、煮詰まった時の息抜きには最高だぞ。 (高崎淳)



難易度	★★★½☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC 麻雀刺客烈伝 麻雀ウォーズ

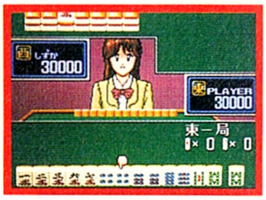
RPGモード付きの麻雀ソフト。ノーマルモードは、麻雀刺客と対戦する2人マージャン。RPGモードでは、敵との闘いがすべて麻雀になっている。



■日本物産
■2月16日発売
■￥5400
■Hu-CARD

●ふつーの2人打麻雀と、RPGモードの2本立てソフト。で、このRPGモードだけど、ヒントも少なく、かなり不親切なのよね。戦闘が麻雀ってのも、ちっとうっとーしーしね(ま、4人パーティで、代打させることもできるけど)。うーん、RPGモードをつけるより、ふつーの麻雀を充実させた方がよかったんじゃないかなあ。対戦相手を増やすとかさ、相手の女の子もかーいーんだし(脱がないけどね)。　(北枕獲)

●ま、いきおい話題はRPGモードってことになってしまうけど、もう少し練り込んで欲しかった。もちろん、本格的RPGをって意味じゃないよ。この軽さは、このままでいいと思う。もっと基本的なRPGとしてのバランスとか戦闘システムとして麻雀のあり方とかをってこと。今のままでもそれなりには楽しめるんだけど、もっと面白くなると思う。オマケなんだろうけど気に入ってしまった。　(ハルク)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

MD 史上最大の倉庫番

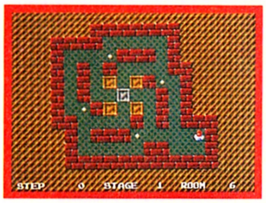
パソコンゲームの人気から、あらゆる機種に移植されたパズルゲームの老舗。メガドライブ版は「史上最大」の名のとおり、過去最高の250面を誇る。



■メサイヤ
■発売中
■￥5200(税抜き)

●なんで「倉庫番」がメガドライブなのかって気はしないわけではないが、元のゲーム性がゲーム性だけに、問題となるような事ではない。コントローラーが斜めに入りやすいために、操作ミスがときどきあるけども、その点を除けば遊べるソフトである。でも、ゴールデンアックスができるメガドライブで、倉庫番をプレイするのはどことなくむなしい。これがテトリスなら何も気にならないんだけれどね。　(成沢大輔)

●史上最大と銘打つだけあって250面とは恐れ入りました。フィールドの大きさによって画面表示が3段階あるんだけど、1番小さいものは、ホント、見ただけで頭が痛くなります。ゲームについては今さらコメントすることもなくて、私は大好き。でもせっかくメガドライブに移植したんだからもう少し、メガドライブらしさ、派手な演出なんかがあると、良かったと思います。ハードに合ったゲーム作りを。(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB ネメシス

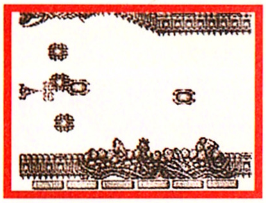
「グラディウス」の移植版。ステージ(5)、レベル、マイキャラの残り数(99)が設定できる。6種類のパワーアップがあり場面によって使い分け可能。



■コナミ
■2月23日発売
■￥3500(税込み)

●グラディウスのゲームボーイ版がついに発売となった。ファミコンなどのグラディウスに比べてもそん色のないデキとなっている。操作性、ステージ構成、アイテムの出現などどこをとってもゲームボーイ版シューティングゲームのトップクラスといえる。ステージセレクトモード、自機を99機まで設定できるモードなどビギナーにも親切な設計となっていて、誰でも楽しめるのもグー。これは買いです。　(RYOII)

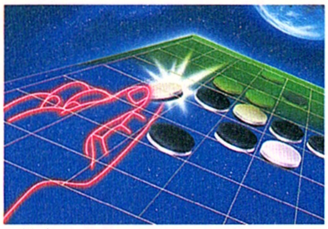
●「ネメシス」が発売されると聞いてゲームボーイ本体を購入した自分にとって、手のひらの中で溶岩を吹き出す火山はあまりにもまぶしい。小さな画面の中をにらみながら、「オプション」とつぶやいてしまう自分に、あと1歩のところで巨大なボスキャラに体当たりを喰らったときに手のふるえを感じる自分…。こおんな自分にとって、今までの中ではもちろん、当分の間こいつがNo.1ソフトになるだろう。　(忍者根本)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB オセロ

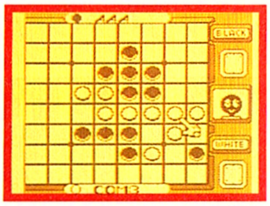
テーブルゲームの定番、「オセロ」のゲームボーイ版。4人の中から対戦相手を選ぶことができ、時間設定も可能。対戦ケーブルでのプレイは不可。



■河田
■2月9日発売
■￥2980(税込み)

●だいたい今までオセロがゲームボーイになっていなかったほうがおかしいというくらい、ゲームボーイとは相性がぴったりのゲームなのだ、オセロは。しかも、その実力はこの思考ゲームの中では非常に高く、生半可な実力じゃ勝たせてもらえない。シンプルだけど奥が深いオセロをみなさんもどうぞ。電車の中でも乗り過ごさないようにという配慮か制限時間も設定できるのもうれしいところだ。　(RYOII)

●もっと早く出てもおかしくなかった「オセロ」です。満を持しての発売！と思ったら、対戦プレイはできないんですって。ちょっと残念。でも4人のCOMとの対戦もなかなか盛り上がるし、COM同士を対戦させて、オセロの常道を学ぶのもいいです。いつも負けてばかりいて、1人で練習したい人には最適ですね。対戦もできるパワーアップバージョンが、発売されることを期待しています。　(マッキー)

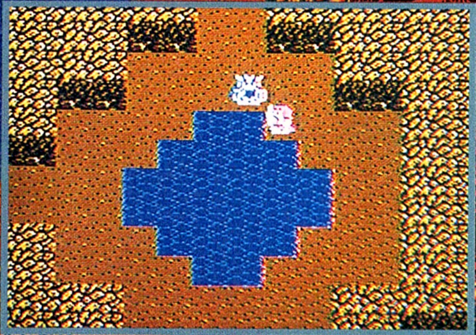


難易度	———
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

Dragon Quest IV 導かれし者たち JOURNAL

GAME-PLAY REPORT PART II



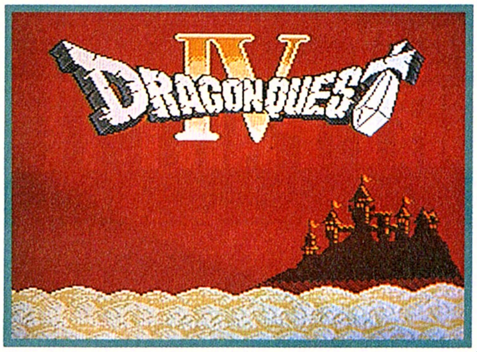






発売が待ちきれないみんなのために、ゲームプレイ・リポートの第2弾をお届けするのだ。第１章の序盤を紹介！

発売まであと9日

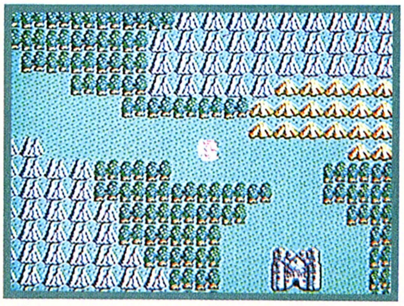


第一章　王宮の戦士たち

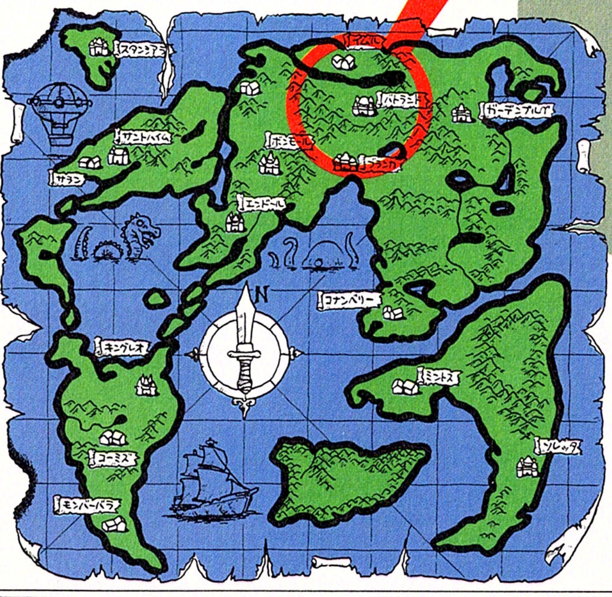
導かれし者たちの伝説が今、始まる…………

STORY

辺境のバトランド王国では、最近、子供たちが行方不明になるという怪事件が続発していた。事態を重くみた国王は、王宮に仕える戦士を呼び出し、事件の真相を解明するように命じた。主人公のライアンは、国王の命を受けた戦士のひとりとして旅立っていく。はたして、ライアンの行く手には何が待ち受けているのか…。



↑第1章のキャラクターは戦士ライアン。ライアンは、ただ1人バトランド城を後にする。旅をともにする仲間がいれば心強いのだが…





第1章序盤の舞台

バトランド南部

辺境にあるバトランド王国は、山と海に四方を囲まれた小さな国である。

国のほぼ中央には、東西に川が流れており、その川によって国土は南北に分断されている。そして洞窟だけが、南北を結ぶ唯一の通路となっているのだ。第1章の序盤は、バトランド城のある南部を舞台に展開することになる。

山と川に囲まれたバトランド南部は非常に狭く、見るべきものはバトランド城しかない。しかも、まわりを高い山に囲まれているため、徒歩で他の国へいくことは不可能である。一刻も早く洞窟を抜けて、北部へと向かいたいものだ。

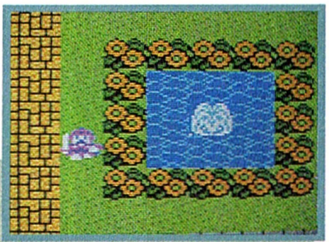
洞窟を通り抜けるとその先にはイムルの村が

↓左上に不気味な塔がそびえたっている。塔のまわりを堀がとり囲んでいるが、いったいどうやって中に入るのだろうか？



洞窟を抜けると、目の前に不気味な塔が見えるのだが、今はまだ入ることができない。そこでひとまず北東の方角へと歩いていくと、そこに次なる目的地のイムルの村があるのだ。

バトランド地方には町と村がひとつずつしかないので、中盤以降は、そのイムルの村を拠点として行動することになるぞ。



→イムルの村では、はたして何がライアンを待ち受けているのだろう

●第１章の主人公●

戦士ライアン

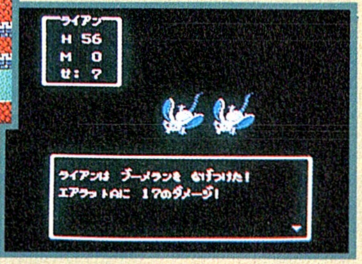
武器を使った戦闘のプロフェッショナルだ

第１章の主人公であるライアンは、バトランドの王宮に仕える数多くの戦士のひとりであり、“ちから”“たいりょく”では他の者にひけをとらない強者だ。しかも、強力な武器・防具類のほとんどを装備できるという、いわば武器を使った戦闘のプロフェッショナルなのだ。

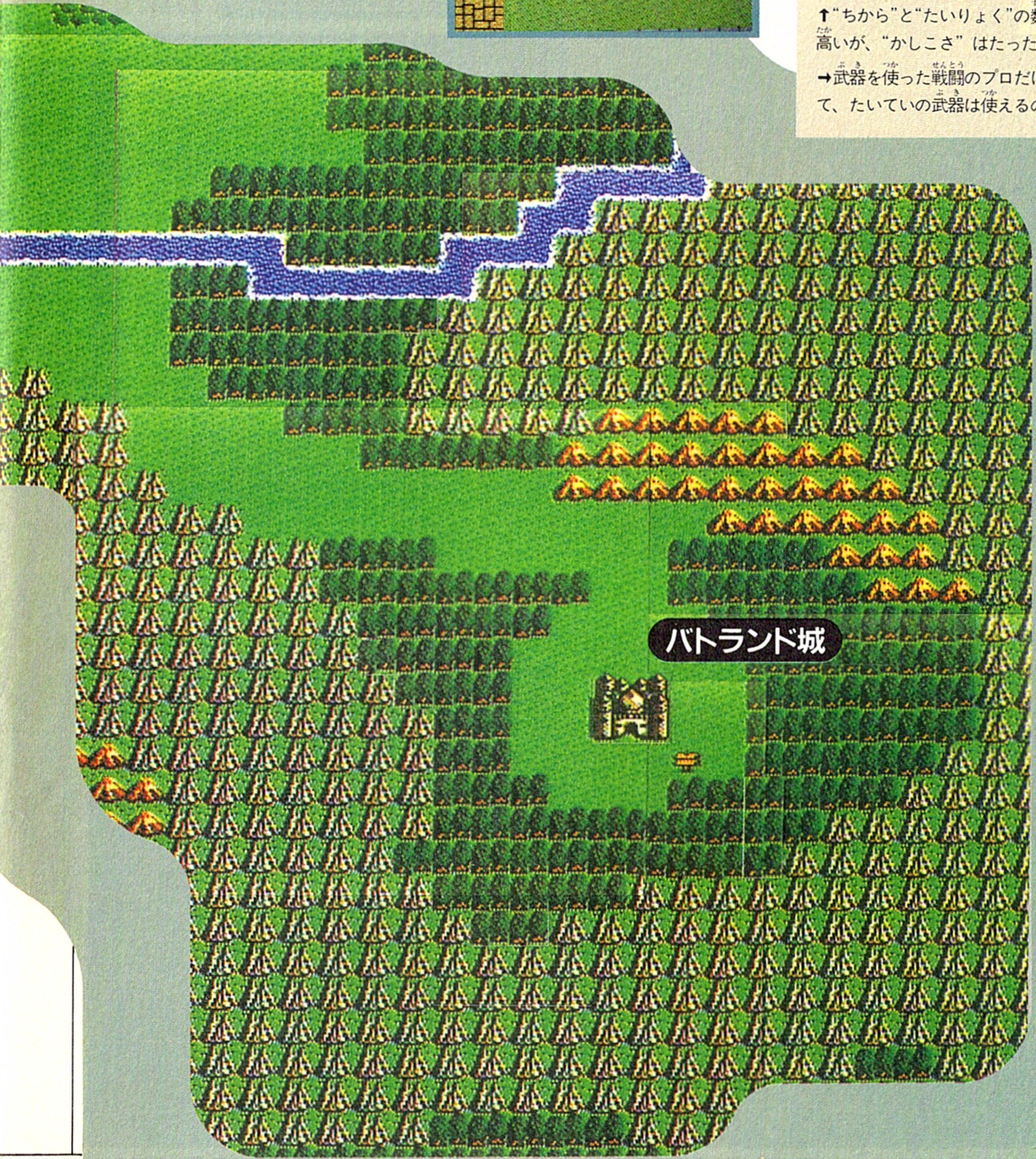
とは言っても、そのぶん“かしこさ”が非常に低く、呪文はまったく使えない。体力の回復はアイテムだのみってことになる。冒険には“やくそう”が欠かせないのだ。



↑“ちから”と“たいりょく”の数値は高いが、“かしこさ”はたったの１



→武器を使った戦闘のプロだけあって、たいていの武器は使えるのだ



このエリアに登場するモンスターは５種類

左のエリアで現れるモンスターは、下の５種類だ。詳しい特徴は、P25からのモンスター特集でお教えするとして、ここでは姿だけをお見せしておこう。

弱いモンスターばかりとはいえ、レベルの低いうちはライアンにとって強敵となる。くれぐれも油断しないように。

スライム



おおみみず



はさみくわがた



バブルスライム

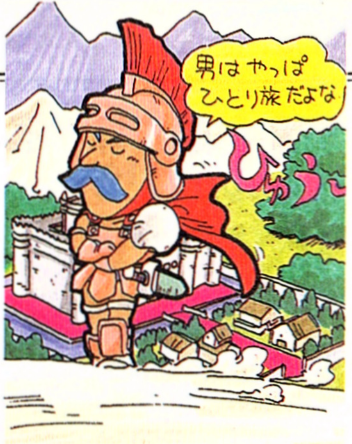


エアラット



バトランド城

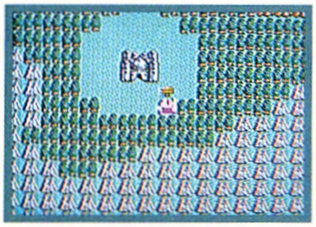
辺境の国バトランドの中心地 新たなる冒険はここから始まる



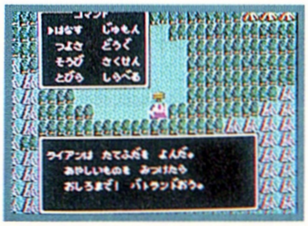
第1章のスタート地点であり、ドラクエⅣの始まりともなる場所が、このバトランド城なのである。

バトランド城は、バトランド地方の南東部にある城下町と一体になった城で、この国の中心地として栄えているのだ。王様の命を受けたライアンは、この城から冒険に旅立っていくことになる。ここではまず、旅立ちの場所である城の部分を、詳しく紹介することにしよう。

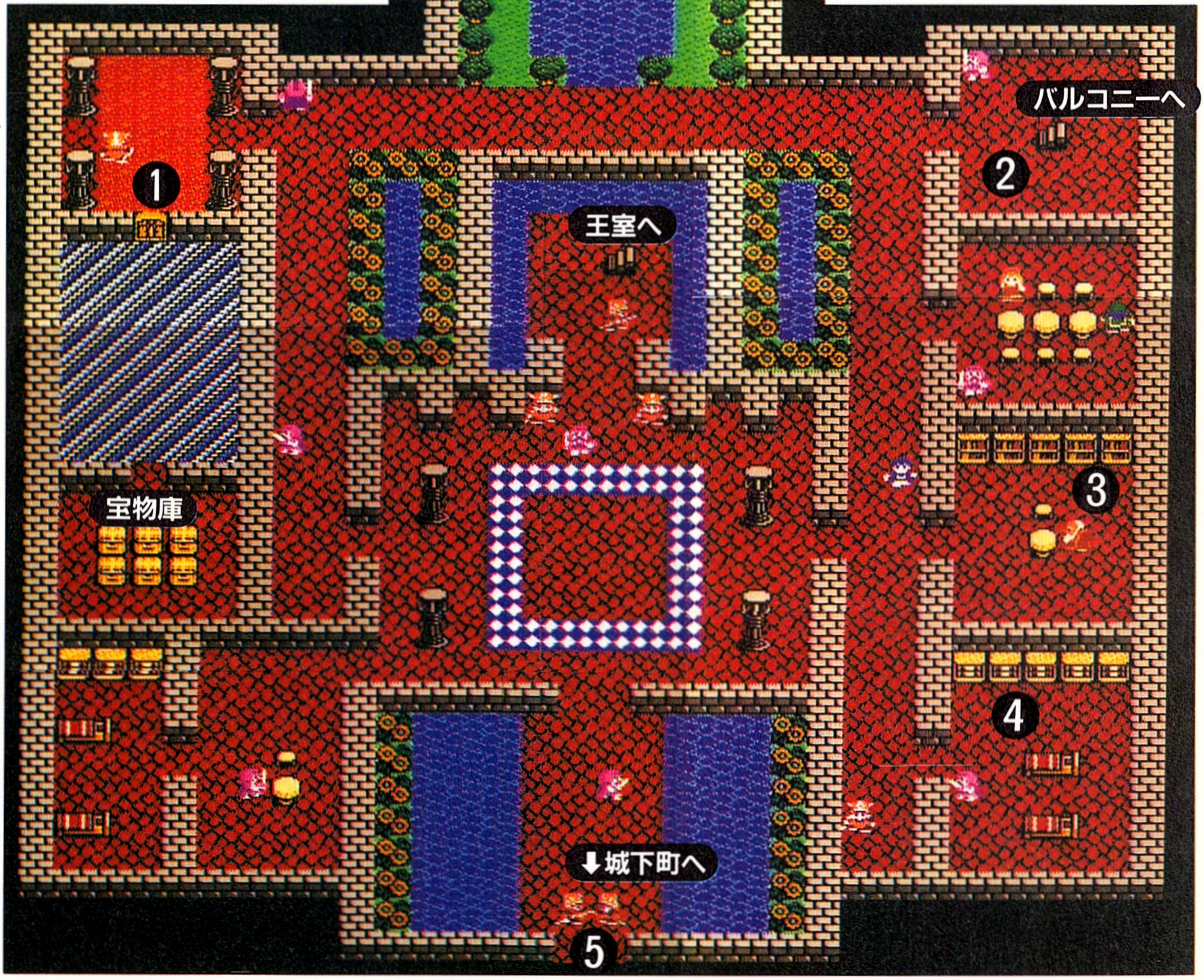
下の写真がバトランド城の1階部分なのだ。王室は2階にあるので、最初は中央にある階段から1階に降りてくることになる。城の中には大勢の人がいるので、ひと通り話を聞いてから城下町へと行くようにしよう。数字の振ってある部分に関しては、このあと番号順に詳しく紹介していくぞ。



←城と町が一体になったバトランド城。まわりを高い山に囲まれた辺境の中心地だ。第1章はここから始まる



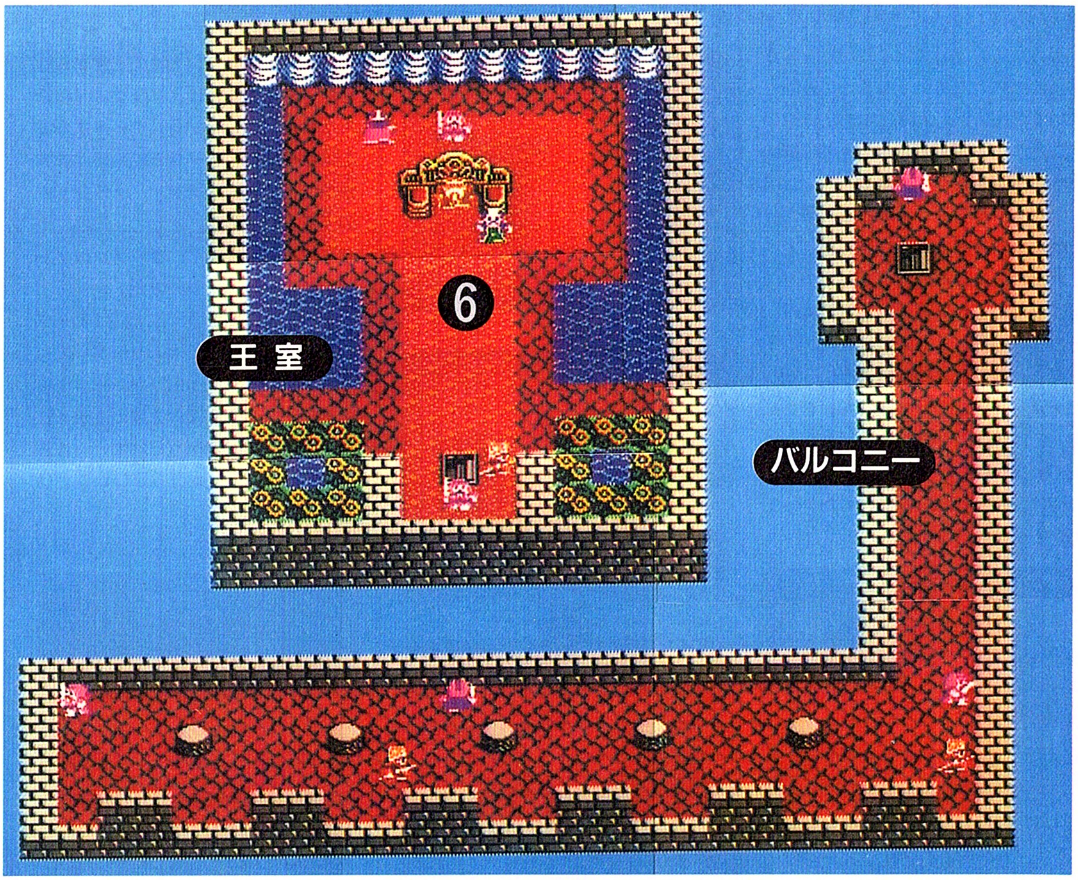
←城の横にある立て札を表から読むと、こんなことが書いてあるのだ。裏側も読めるので、1度お試しを

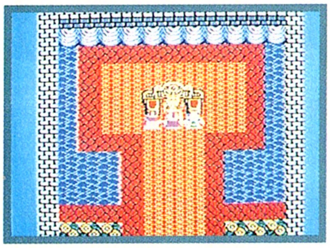


城の2階には王室と見張り用のバルコニーがある

右の写真は城の2階である。ご覧のように2階には、王室と見張り用のバルコニーがあり、1階とはそれぞれ別の階段でつながっているのだ。王室にはモチロン王様がいるのだが、今回はセーブの方法が今までと違っているので、それほど王室を訪ねる必要はなさそうだ。

また、バルコニーでは、衛兵が規則正しく巡回して外を見張っている。写真では2人いるように見えるが、これは同じ衛兵なのである。



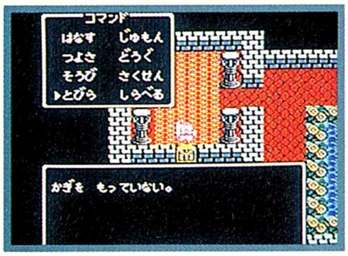


↑もしかしたら、スタート直後に話を聞いてしまえば、それ以降王室にはまったく来なくてもいいのかもしれないぞ。

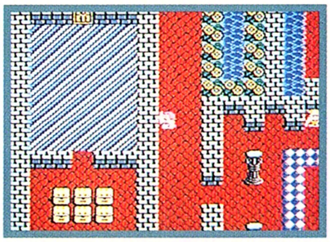
❶宝物庫の入口はカギがかかっている

城の中にひとつだけある扉は、宝物庫の入口なのだ。扉を開けると、そこには侵入者を防ぐためか、一面にバリアーが張りめぐらされている。そして、その先に宝箱が置かれているのだ。しかも、扉にはカギが掛けられているので、宝箱を調べるためには、まずカギを手に入れなくてはならない。

これだけ警戒が厳重な宝箱の中には、いったい何が入っているというのだろう。一刻も早くカギを手に入れて、中を確かめてみたいものである。はたして、第1章で宝箱を開けることはできるのだろうか？



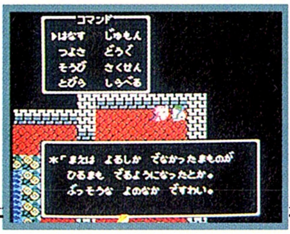
↑カギがかかっている扉は、カギを持っていないと〝とびら〟コマンドでも開かないのだ



→警戒が厳重な宝箱。今は外から眺めるだけで、まったく手を出すことはできない

❷隅から隅まで大勢の人がいるのだ

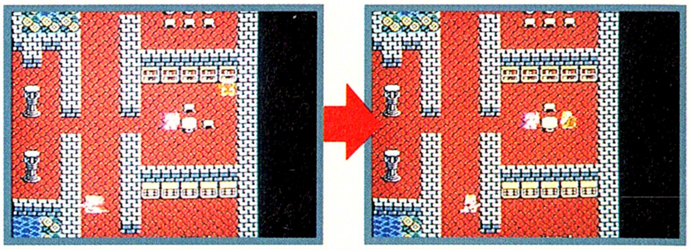
今回は、町や城にいる人の動く範囲が、今までに比べて広くなっているようだ。それだけに、隅のほうに人が入り込んでいることも多い。情報集めをするときは、隅々までまわってみることが大切なのだ。



←こんな隅っこに人がいることもあるぞ

❸忙しそうに調べものをする宮廷学者

書棚とテーブルの間を行ったり来たりして、宮廷学者が忙しそうに調べものをしている。その動きは、書棚から本を探してきては、テーブルで読んでいるようである。いったい何を調べているのだろう。今回の事件に関わりのあることかもしれない。しかし、尋ねても教えてはくれない。



❹タンスの中までくまなくチェック

今回から足元だけでなく、ツボやタンスの中も調べられるようになった。というわけで、タンスやツボを見つけたら、できるだけ中を調べてみるようにしよう。重要なアイテムが隠されているとは思えないが、何かイイものが見つかるかもしれない。ただ、タンスやツボはいくつも並んでいることが多いので、全部調べるのはちょっと大変だけどね。調べるときは、前に立って〝しらべる〟コマンドでOKだ。



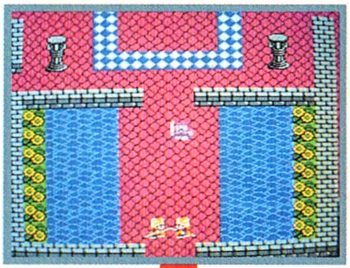
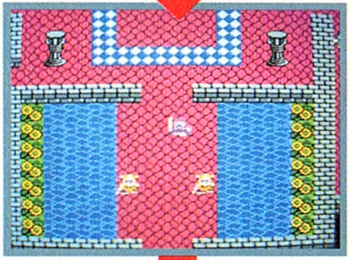
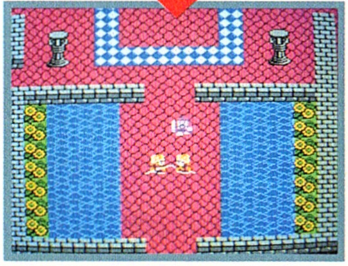
↑調べてみても、何も見つからないことのほうが、きっと多いとは思うんだけどね

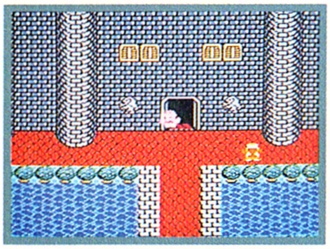
⑤規則正しく巡回する衛兵たち

衛兵たちは立っているだけじゃなくて、決められたルートを歩いて巡回しているのだ。たとえば、城の出入口のところにいる衛兵たちは、右の写真のように歩きまわっているぞ。

しかも、衛兵がいるのは1ヵ所だけではない。城内のいくつかの場所で、それぞれの衛兵が巡回しているのだ。見張り用のバルコニーにいる衛兵も、そのうちのひとりってわけだね。

ただ、なかには門番のように、立って見張っているだけの衛兵もいる。王室への階段のところにいる衛兵たちは、動くわけにはいかないからね。つまり今回は、衛兵たちも役割にしたがって動いているわけなのだ。



↑衛兵が立っている場所の下にある出入口から、城下町へと出ていくことができる。城から出るときには門が開いてるぞ

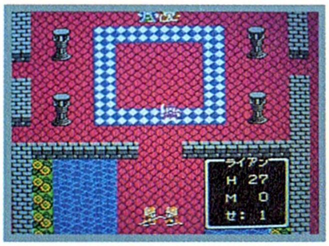
⑥物語は王室から始まるのだ

第1章はバトランド城の王室から始まる。ということは、ドラクエⅣの新たな物語が、ここからスタートすることになるのだ。ゲームを始めて、まず最初に目にする場所が、バトランド城の王室なのである。そして、王様に旅の目的を教えられて、ライアンはバトランド城を後にするわけだ。

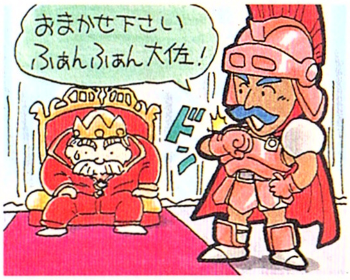
先ほども言ったように今回はセーブの方法が変わり、王様にセーブしてもらうことはなくなった。だから、1度話を聞いてしまえば、2度と王様を訪ねる必要はないのかもしれない。まあ、こまめに顔を出したほうがいいことは確かだけどね。







↑旅立つ前に情報集めも忘れずに。王室では、旅の心得のような基本的な情報を教えてくれるので、聞き逃すと困るかも



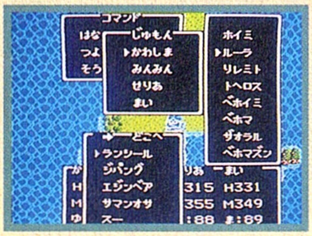
戦闘画面への切り替えも少しずつ変わってきている

■今回は渦巻型に切り替わるぞ

ドラクエⅣには、画面処理にもさらに凝った工夫が、いくつも見受けられる。今までにも、タイトル画面で文字が飛んできたり、アニメーションで扉が開くことを紹介したけど、まだまだ他にもあるぞ。

たとえば、フィールド画面から戦闘画面への切り替わり方。今回は渦巻型に回転して切り替わるのだ。さらに、ルーラやラナルータの呪文を唱えたときの画面処理も見物だぞ。どちらも、Ⅲとはひと味違う効果を見ることができるのだ。

ところで、戦闘画面への切り替わり方が、毎回違っていることにお気付きだろうか。右に全パターンを紹介しておいたので、見比べてみてほしい。ドラクエはたえず進歩しているのだ。

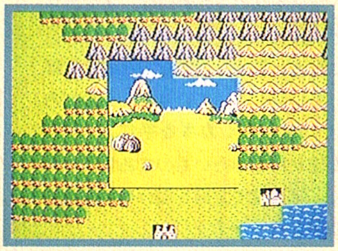




↑真っ暗な画面に人だけが浮かぶⅢのラナルータ。今回はさらに凝っているのだ

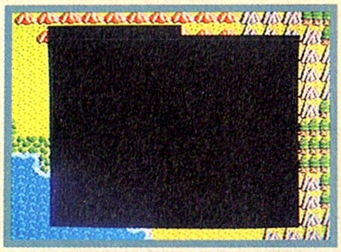
←今までは効果音が使われているだけだったけど、今回は画面処理も加わった

ドラクエⅠ



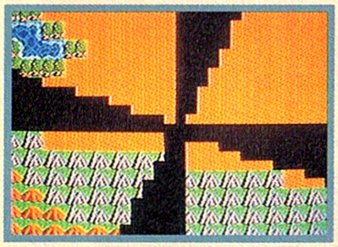
↑画面中央から、モンスターの表示される部分が螺旋状に広がっていく。まわりにフィールド画面が残っているのが大きな特徴

ドラクエⅡ



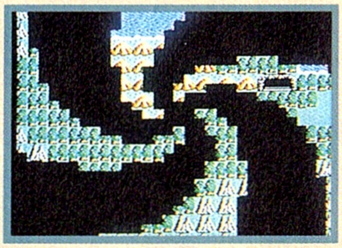
↑黒い部分が、画面の中央から四角く広がっていく。Ⅱから戦闘画面では背景がなくなり、真っ黒になってしまったのだ

ドラクエⅢ



↑画面がフラッシュした後、中央から外側に向けて十字型のラインが走り、それが回転して戦闘画面に切り替わっていくのだ

ドラクエⅣ



↑画面がフラッシュした後に、中央から弧を描いてラインが走る。そしてそれが、渦巻きをつくるように回転して切り変わる

バトランドの城下町

第1章の序盤において拠点となる大切な町

城を出ると、そこには城下町が広がっている。ライアンはここで装備を整えてから、冒険へと出発するのだ。

前にも言ったように、バトランド地方には町や村は2つしかない。洞窟を通り抜けるまでは、この城下町が大事な拠点となるのだ。とくにレベルの低いうちは、あんまりムリをせずに、こまめに町に戻って休むようにしよう。まあ、洞窟を通らないと遠出はできないけどね。それでは、店や人々の様子を詳しく紹介するぞ。



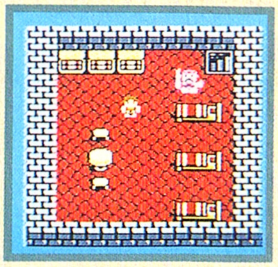
↑町の中には井戸なんかもあったりする。とりあえず、あやしいと思うところは、ひと通り調べてみるようなクセをつけておくといいだろう。ここには何もないだろうけどね

民家の2階もお忘れなく

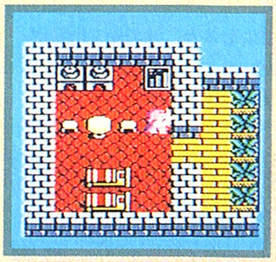
階段のある家には、必ず2階がある。町で情報集めをするときは、民家の2階も忘れずにまわるようにしよう。

また、昼の間に行ったときに誰もいなかったからといって、あきらめてはいけない。そういう家にかぎって、夜になると住人が帰ってきていたりするのだ。昼間は誰もいない家には、夜になってからもう一度訪ねてみる。それが鉄則だ。

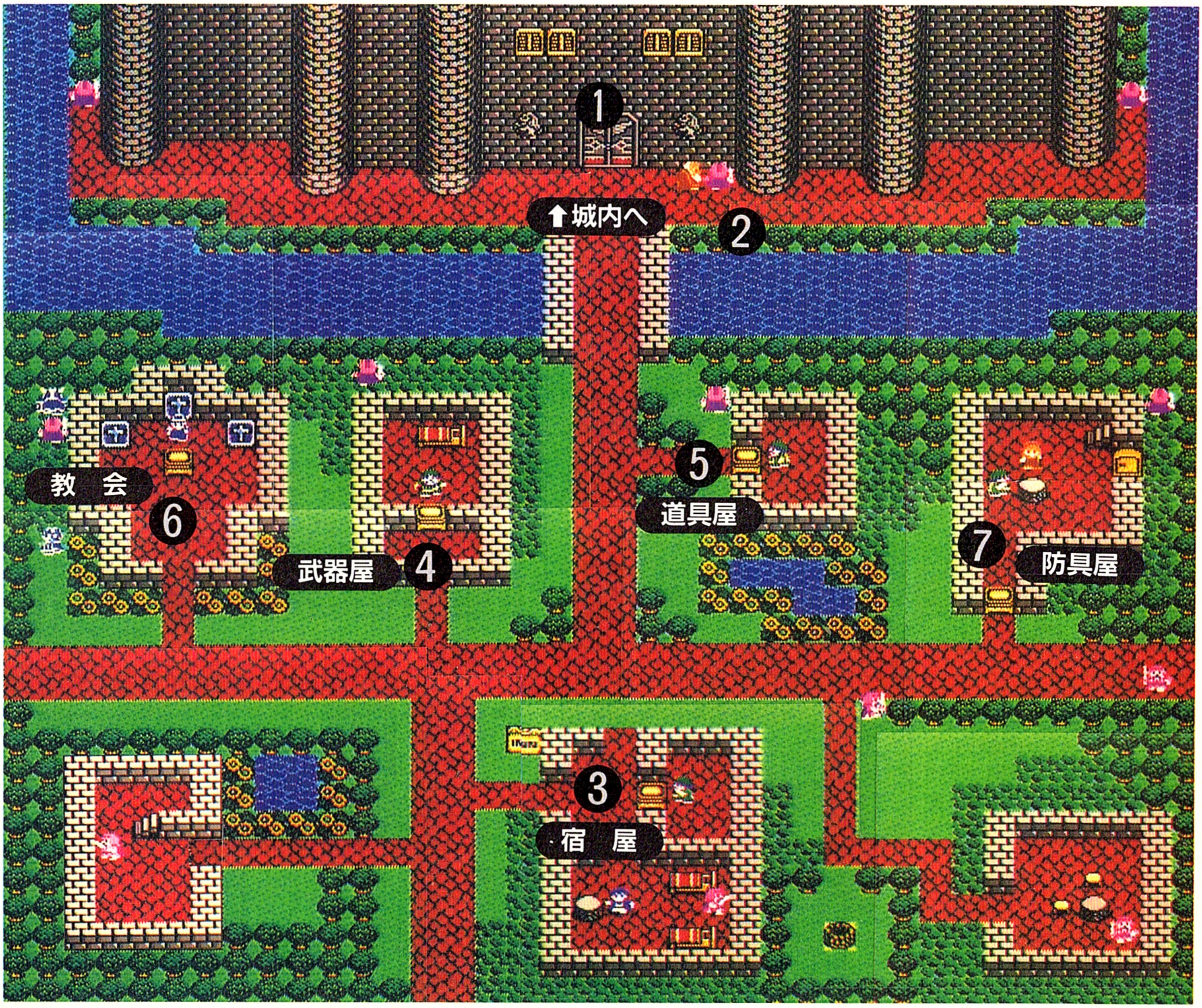
この城下町には、2階のある家が2軒ある。一方の家は、昼間に行っても誰もいないのだ。



←防具屋の2階だ。昼間は店を開けているだけなので、子供のみ



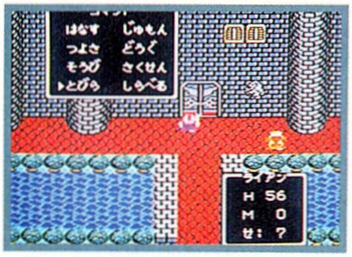
←宿屋の左にある家の2階。昼間は誰もいないが、夜はどうだろう



①門を開いて城内へ

町の北側にそびえたっている壁の向う側が、城の中になるわけだ。城内へは、壁の中央にある大きな扉から、入っていくことができるぞ。この扉には、カギはかかっていないので、"とびら"コマンドさえ使えば開けられるのだ。しかもこの扉は、アニメーションで開いていくぞ。

ただ、夜になると、城の中で門番が立ちふさがって入れなくなってしまう。宿屋に泊まって出直してこよう。

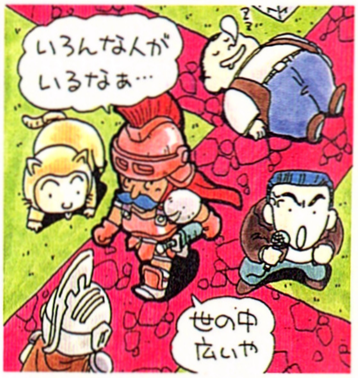


↑大きな扉だからといって、開けるためにカギが必要というわけではない。一度開けてしまえば、町の外に出ないかぎり開きっぱなし

②町には様々な人がいる

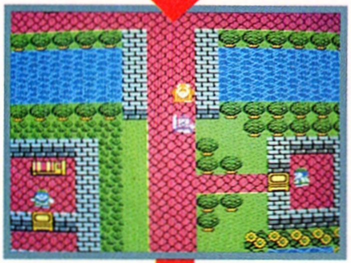
ひと通り話を聞いたり、見てまわったりすればわかると思うけど、町の中にはイロンな人がいるのだ。

たとえば、戦士にあこがれている老人がいたり、井戸に水を汲みにいく人がいたりするんだよね。ランダムに動く人ばかりじゃなくて、特徴のある動きをする人が多いのだ。人々が生き生きと動きまわっているから、ゲームの世界が、より現実のものに近く感じられるってわけだ。





←城壁の前に立っている老人は、お城の戦士にあこがれている



←連れていくと答えると、ゆっくりだけど町中ついてくるのだ



←でも、しばらく歩いて話しかけるとこの通り。へこたれてしまう



←町を歩いていた戦士を呼び止めて、話を聞いてみる。バトランドの国王って、とってもいい人なんだろうね

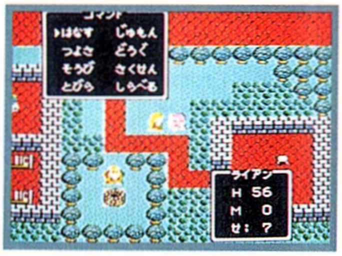


↓だから、王様にもらうお金が少なかったり、武器や防具が安物だったりするのかな？　王様とは言っても、お金持ちじゃないんだね

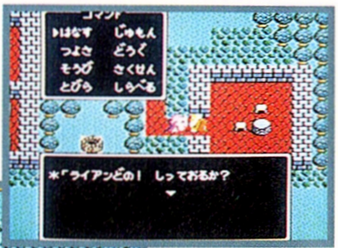




↑←つまり、装備に関する情報を教えてくれたってわけだ



↑町には様々な人がいるので、人の動きをひと通り見てみるだけでも楽しいぞ。ちなみに下の老人が、井戸から水を汲んでいる



↑ライアンてば、実はけっこうな有名人みたいだね。おかげで情報を教えてもらえたぞ



←スタートの町だけあって、ここでもらえる情報は、そのほとんどが基本的なものなのだ。しっかり聞いておこう

③宿屋

町にある施設の中で、最もひんぱんに利用することになるのが宿屋だろう。安い値段で体力を完全に回復してくれる宿屋は、冒険に欠かせない施設と言ってもいいだろう。レベルの低いうちは、危ないと思ったら町に戻ってきて、できるだけ宿屋に泊まるようにしよう。

この町の宿屋の値段は、一晩4ゴールドと、"やくそう"の半分ですんでしまうのだ。お金を節約する意味でも、宿屋に泊まることは大切だ。



↑どこの町や村でも、宿屋はたいてい入口から最も近いところにある。これも、ドラクエ流親切設計の表れなんだろうね

↓スタート直後は稼ぐ金額もしれたものなので、宿屋の値段も安い。"やくそう"より宿屋を利用すれば、それだけ早くお金がたまるのだ





↑一泊して次の日の朝になると、宿屋のおやじが気分よく送り出してくれるのだ

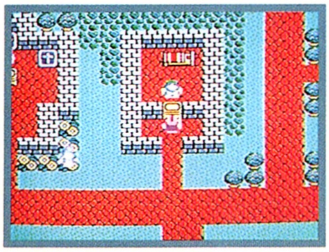
↓今回は泊まるのを断ったとしても、宿屋のおやじはイヤな顔ひとつ見せない。しかも、しっかりと営業までするんだから、たいしたもの



④武器屋

今まではいっしょだった武器と防具の店が、今回から2つに分かれたのだ。こちらは武器の専門店で、4種類の武器を売っているのだ。品揃えは下の通り。基本的には値段の高いものほど、攻撃力も高くなるぞ。早いとこお金をためて、できるだけ強力な武器を装備させてあげたいものだね。モチロン、いらなくなったアイテムは、ここで買い取ってくれるのだ。

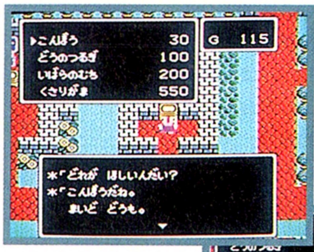




●商品は4点



お買い上げ



←今回は、店によって主人の口調がまったく違うのだ。武器屋の主人は、買い物をしにきたお客様に対してもちょっとエラソーな感じなのだ



→アイテムは8個まで持てるけど、持ち物がいっぱいだと、買い物をすることはできないのだ



←相変わらず態度の大きい武器屋の主人。気に入らないんだけど、新しい武器が欲しいからガマンしなくちゃいけないぞ



→いちばん高い武器を買おうとしたら、全然お金が足りなかったのだ。これじゃやっぱり、売ってくれるわけないよね。あきらめるしかない

おひきとり



↓武器屋だからといって、武器しか買い取ってくれないわけではない。どんなアイテムでも平気だぞ

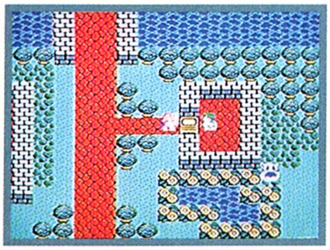


↑新しい武器を買おうとしたときに、少しだけお金が足りなかったら、今持っている武器を売ってしまおう

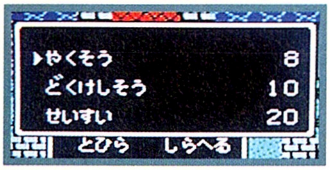
⑤道具屋

第1章において、意外と利用することになるのが道具屋である。ここで売っている“やくそう”と“どくけしそう”は、呪文の使えないライアンにとって、冒険するうえで欠かせないアイテムなのだ。だから、でかけるときは忘れずに持っていくようにしたい。とは言っても使用は控え目に。できるだけ安い宿屋や教会を利用するようにしよう。



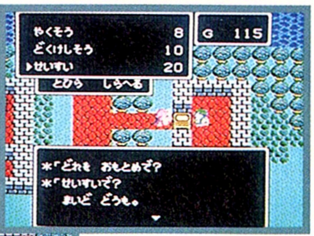


●商品は3点



お買い上げ

→道具屋の主人は、やたらとなれなれしい口調で話すのだ。まぁ、武器屋の主人よりは親しみが持てることは確かだね





←はっきり言って、この口調も商売には向いていない感じ。親しみはこもっているけどね



↑まだバトランドの城下町にしか行ってないので、他の町でも同じ話し方をするのかは、今のところわからないのだ。たぶんどこの町でも、武器屋はエラソーで、道具屋はなれなれしいと思うぞ

おひきとり

↓持ち物がいっぱいになっちゃったから、とりあえず必要のない“どくけしそう”を売ってしまうことにする





↑いくらで買ってくれるのかと思えば、7ゴールド。どうしようかな

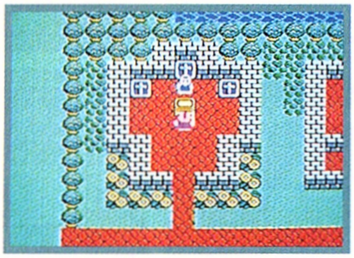
↓もったいないから、やっぱり売るのはやめようっと。そんなに残念がられても、困ってしまうんですけど



❻教　会

教会の役割が新たに２種類増えて、全部で５種類になったのだ。なかでもとくに、〝おいのりをする〟は大切な役割なので、今まで以上に教会を利用することは間違いないだろう。

また、〝どくのちりょう〟も、〝どくけしそう〟を使うよりはおトクなので、できるだけ教会を利用して、お金を節約しよう。



↑今までは教会って言うと、イヤ～な印象しかないんだけど、今回は自分からすすんで教会を利用することになるハズだぞ

●役割は５種類

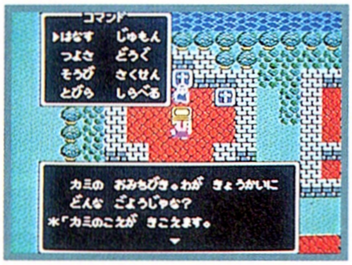


おつげをきく

〝おつげをきく〟というのは、神のお告げを聞くことなのだ。で、お告げを聞くとどうなるかっていうと、神の声が聞こえてきて、次のレベルまでの経験値を教えてくれる。

今までは、セーブをするときにいっしょに教えてくれてたんだけど、今回は知りたいときにだけ聞くことができるようになったのだ。これでセーブをするたびに、いちいち長いセリフを聞かなくてもすむから、時間の短縮にもつながるってわけだ。

まぁ、どうせ教会にはセーブをしにくるわけだから、たまにはお告げを聞いてみてもいいんじゃないかな。冒険の目安にもなるしね。



↑〝おつげをきく〟ために、お金はまったく必要ないのでご安心を。タダで教えてくれるぞ



→あといくつの経験値でレベルアップするかわかる。別に知らなくてもいいけど

いきかえらせる

今まで通り、死んでしまった仲間を生き返らせることができる。相変わらずお金が必要だけどね。その金額は、死んだ仲間のレベルによって変わってくる。レベルが高いほど、金額も高くなってしまうのだ。



←基本的にライアンはひとり旅なので、自分が死んだら全滅と同じ。このコマンドを使うことはないのかな

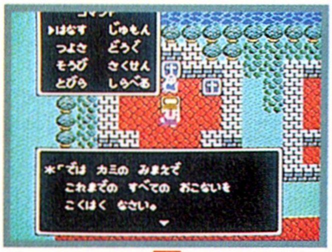
おいのりをする

今回セーブは、教会で行うことになった。そして、そのセーブをするためのコマンドが、〝おいのりをする〟ってことなのだ。〝おいのりをする〟と、これまでの行いを冒険の書に記録することになるぞ。

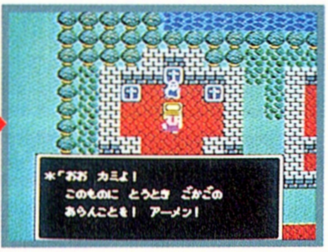
実はⅢでも、開発の段階では教会に〝おいのりをする〟というコマンドがあったのだ。結局は、容量の関係で削られてしまったんだけどね。それが今回めでたく復活して、Ⅳへの登場となったわけなのだ。



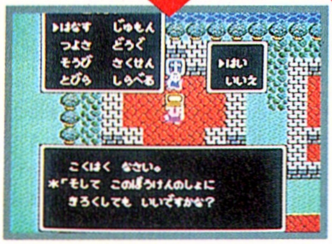






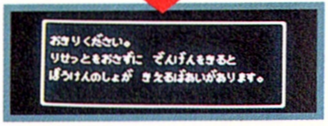












どくのちりょう

毒におかされた仲間の身体から、毒の汚れを消し去ってくれるのだ。毒におかされると1歩歩くごとにHPが減っていくので、早目に治療するようにしたい。モチロン、治療してもらうためには教会への寄付が必要だぞ。

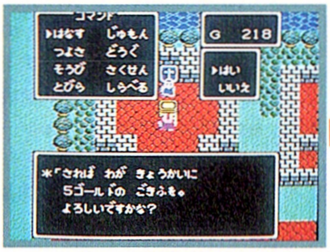
とは言っても、"どくけしそう"よりは安いので、レベルの低いうちはお金を節約する意味でも、なるべく教会で治療してもらおう。



↑毒におかされてもいないのに"どくのちりょう"をお願いすると、こうなる



↑教会に行って何もせずに立ち去っても、イヤな顔ひとつせずに見送ってくれる



YES



NO





のろいをとく

呪われた武器や防具などを誤って装備してしまったときに、その呪いを解いてくれるのだ。呪われたアイテムを装備すると、自分でははずせなくなってしまううえ、自分たちに悪影響を及ぼすこともある。間違って装備したら、すかさず教会に駆け込んではずしてもらおう。

呪いを解くと、その時装備していた呪われたアイテムは、消えてなくなってしまうのだ。



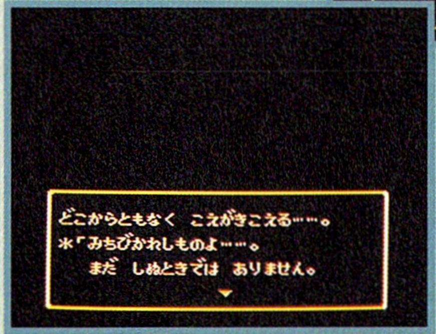
↑"のろいをとく"のにも教会への寄付が必要なのだ。まぁ、それでパーティーが安全に冒険できるのなら、高い出費ではないよね

冒険の途中で死んでしまったり全滅しちゃった場合には…

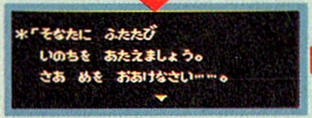
冒険の途中で死んでしまったり(ひとり旅の場合)、全滅してしまった(パーティーの場合)ときには、持ち金を半分にされて、最後にセーブしたところへと戻されるのだ。つまり、ここでも教会から再開されるってことになるね。このとき、パーティーの場合はひとりだけが生き返って、他の仲間は死んだ状態のまま再開される。ただ、その場所は教会なので、お金さえ持っていればその場でスグに復活させることが可能なわけだ。ここでも余計な手間ができるだけはぶかれている。まったくウレシイかぎりなのだ。







↑スライムだからといってあなどってはいけない。レベルの低いうちは強敵だぞ。油断するとこんな目に遭う。←すると、どこからか声が聞こえてきて、生き返らせてくれる。導かれし者は、守られているみたいだぞ。↓神父さんのキマリ文句を聞いて、冒険を再開する



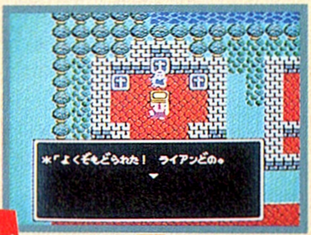


プレイを再開したときは…

いったんゲームを中断した後で冒険を再開すると、最後にセーブしたところから始まるのはご存じの通り。今回は教会でセーブをするので、冒険を再開すると、どこかの教会から始まることになるのだ。

ただ、セーブしたときの状態そのままで再開するので、あわてて旅に出ず、一度状態をチェックしてから出発したほうがいいぞ。

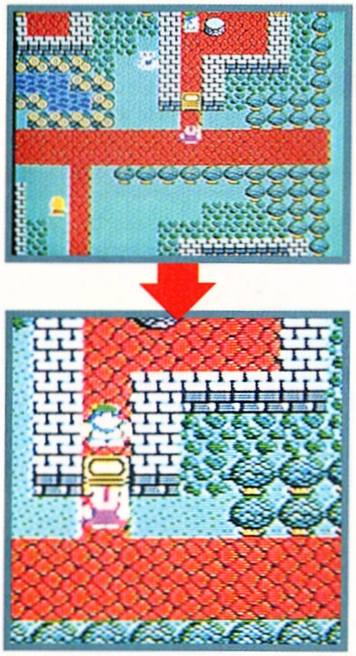








⑦防具屋

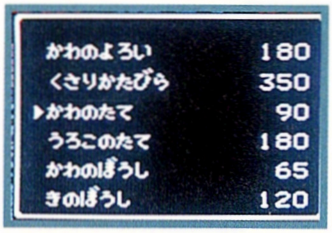


↑カウンターの前に立つと、店の主人が奥から出てくる。１歩でも離れると引っ込むのだ

丈夫で長持ちな防具の専門店で、〝よろい〟や〝たて〟、〝かぶと〟(ぼうし)の類を売っているのだ。品揃えは下の通り。武器と同じように、基本的に値段が高いものほど防御力が高くなる。一気に買い替えるのは予算の関係でムリだろうけど、１品ずつでも強力な防具に交換していきたいものだ。

バトランドの城下町にあるこの防具屋は、他の場所の防具屋とはちょっと違うぞ。店の主人は普段、店の奥でお客がくるのを待っていて、カウンターの前にお客が立つと奥からすっとんで出てくる。で、お客がいなくなると、また奥に引っ込んでしまうのだ。

●商品は6点





←他の店の主人とは、うって変わってていねいな応対をする防具屋の主人。やっぱり客商売はこうでなくっちゃね

●裏口にまわると…



↓町の外に出なければ扉は開きっぱなし

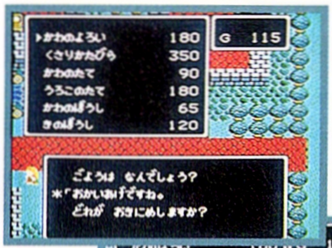


↑店の裏側にある扉は、カギはかかっていないので、〝とびら〟コマンドで簡単に開けられる



↑中に入って店の主人に話しかけてみると、買い物をしたいなら、店の外からお願いしますと追い出されてしまったのだ。トホホ…

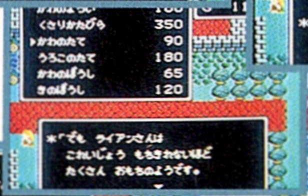
お買い上げ

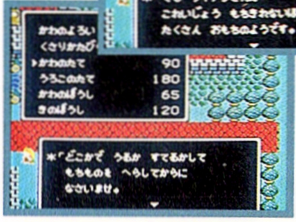


←↓とことんていねいな応対をする店の主人。そこまでされると、こっちまで頭が下がる



→何か悪いことをしているような気になるよね





←忠告に素直に従いたくなるような口調



↑もう一度買い物をしたくなってしまう

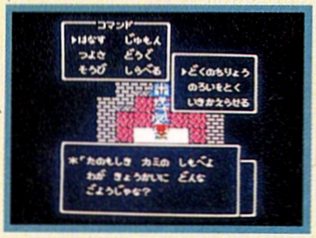
ナントⅠには教会がなかった！

今やすっかりおなじみとなった教会なのだが、実は初めて登場したのはドラクエⅡだったのだ。つまり、Ⅰには教会がなかったことになる。

Ⅰはひとり旅で、仲間を生き返らせる必要はなかったし、毒には〝どくけしそう〟があり、呪いをとく専門の老人がいた。だから教会はいらなかったんだろうね。Ⅱで仲間を生き返らせることになって、初めて教会が必要になったのだろう。



↑Ⅰには教会はなかったけど、呪いを解いてくれる老人がいるのだ。しかも、お金はかからないぞ



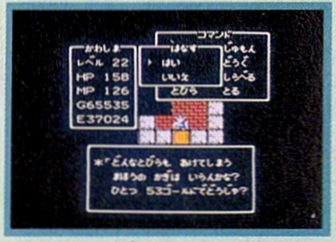
→ⅡとⅢの教会では、３種類のことしかできなかったのだ。やっぱりメインは生き返らせることだね

今までは武器も防具も同じ店

Ⅲまでは武器も防具も同じ店で売っていたのだ。おまけにⅢでは、道具屋で防具なんかを売っていることもあった。たぶん、容量の関係で、そうするしかなかったんだろうけどね。それが今回は、武器は武器屋、防具は防具屋、道具は道具屋と、完璧に分けられているのだ。今までのように、１カ所で武器と防具を買うことはできなくなったけど、確かにわかりやすくはあるよね。



↑Ⅲまでは武器も防具も同じ店で売っていた。便利と言えば便利なんだけど

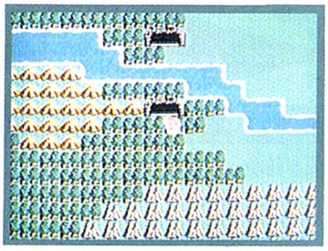


↑Ⅰには、武器屋や防具屋、道具屋などのおなじみの店のほかに、カギだけを売っている店なんかもあったんだよね

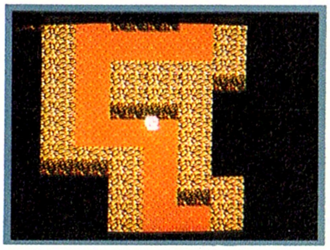
洞窟

単なる通路のようなもの だから決して迷うことはない

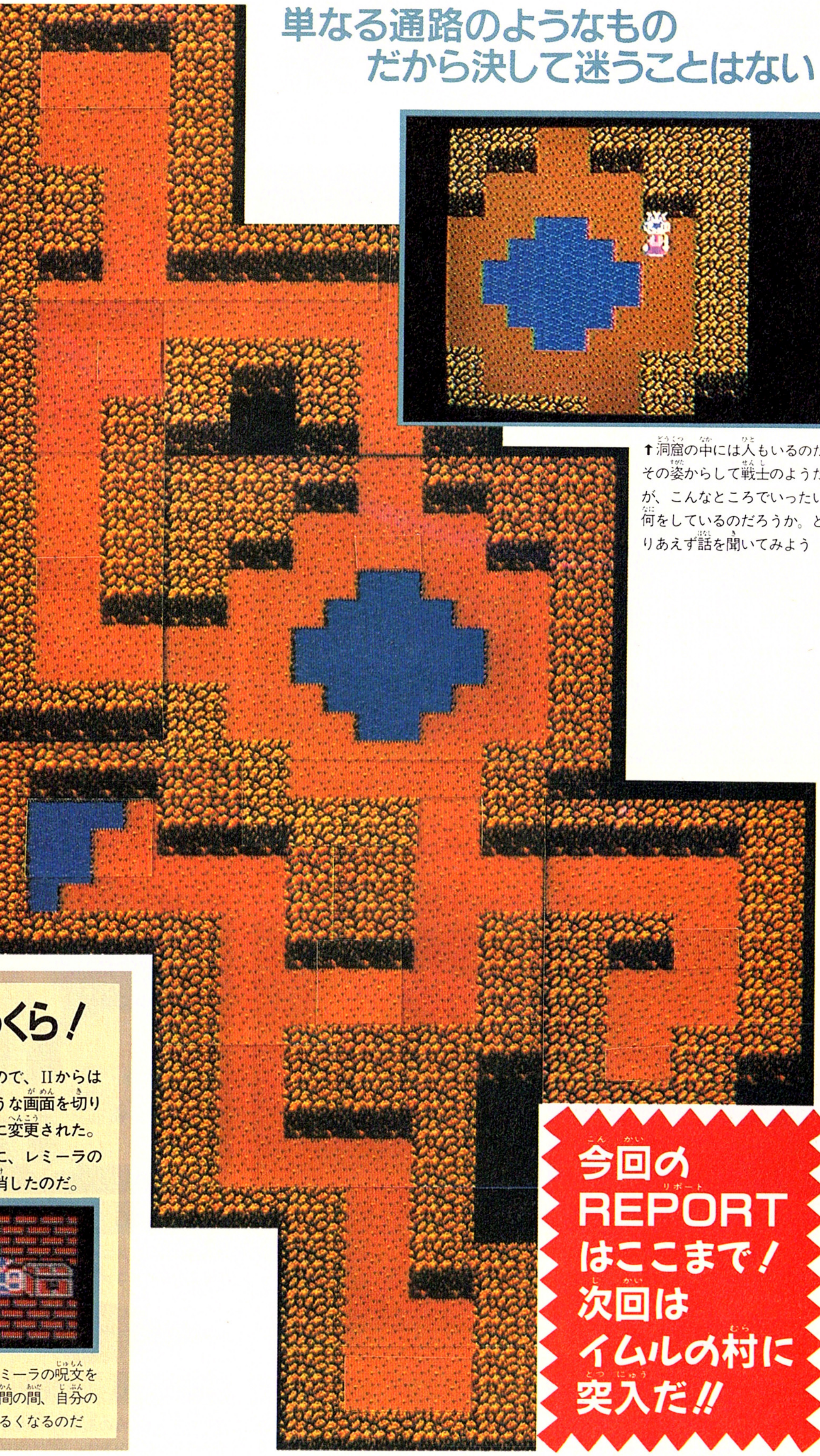
川によって分けられた、バトランド地方の南部と北部を結ぶ唯一の通路が、この洞窟なのだ。マップを見てもおわかりの通り、内部はまったく難しい迷路にはなっていない。まさに通路という呼び方がふさわしいほど単純なのだ。川の下をくぐっているトンネルみたいな感じだね。だから、よほどのことがないかぎり、決して迷うことはないだろう。いくら単純な洞窟だからといっても、中には宝箱も隠されている。隅隅までしっかりと探してみよう。



↑洞窟を通り抜けないと、バトランド地方の北部へは行くことができないのだ



↑洞窟は狭く、変な仕掛けもないので、比較的簡単に通り抜けることができるぞ

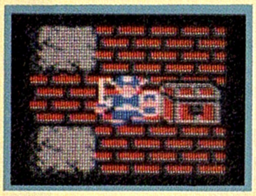


↑洞窟の中には人もいるのだ。その姿からして戦士のようだが、こんなところでいったい何をしているのだろうか。とりあえず話を聞いてみよう

Ⅰのダンジョンはまっくら！

ダンジョンも回を重ねるごとに、少しずつ変わってきている。なかでもとくに、大きく違っているのがⅠのダンジョンだ。

Ⅰのダンジョンは、今と違って中が明るくなっていない。１歩中にはいると、そこは真っ暗闇の世界で、たいまつを灯すかレミーラの呪文を使わなければ、ダンジョン内の様子を見ることはできなかったのだ。ただこれは、あまりにめんどくさかったので、Ⅱからは今と同じような画面を切り替える方式に変更された。それとともに、レミーラの呪文も姿を消したのだ。



↑たいまつやレミーラの呪文を使うと、一定時間の間、自分のまわりだけが明るくなるのだ

今回のREPORTはここまで！次回はイムルの村に突入だ!!

モンスター特集

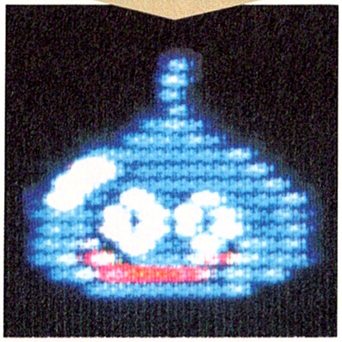
全部で100種類以上のモンスターが登場

発売日を目前にひかえて、モンスターもいろいろ発表されてきた。I～IIIでおなじみのモンスターもいれば、新登場のモンスターもいるね。そんなイロイロなモンスターを、HP、MPの数値入りで紹介するぞ。出会う前にきっちり特徴をつかんでおこう。今回紹介するモンスターは全100数種類のうちほんの一部分。まだまだ未知のモンスターが登場するぞ。楽しみに待とう!!



↑今回紹介するモンスター以外にも、こんなに強そうな敵がうじゃうじゃ出てくるぞ

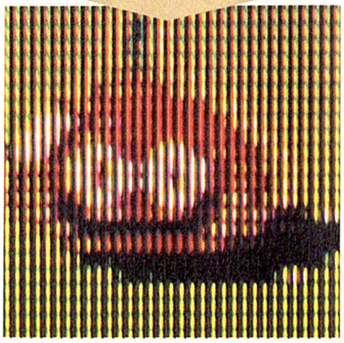
スライム



HP	8	MP	0

↑IVでも一番弱いザコキャラとして登場する。最初の経験値かせぎには欠かせないね

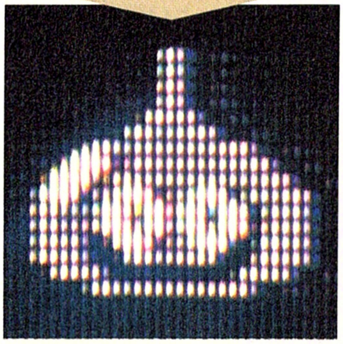
スライムベス



HP	10	MP	0

↑おなじみベスだって登場するぞ。スライムよりお金を持ってるのがウレシイのだ

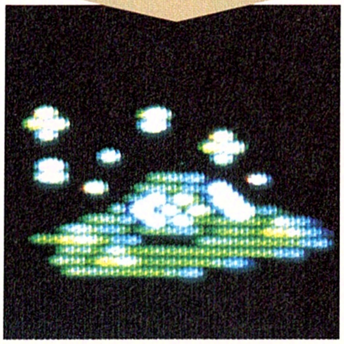
メタルスライム



HP	4	MP	12

↑経験値をザックリかせげるメタルだ。あいかわらず逃げ足が速い。作戦を考えよう

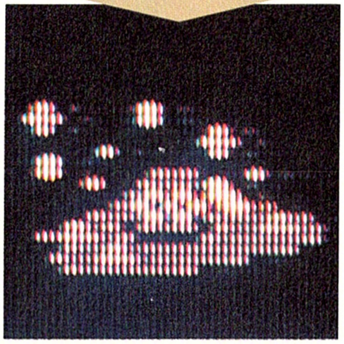
バブルスライム



HP	12	MP	0

↑毒で攻撃してくるぞ。キアリーを覚えるまでは、毒消し草が必需品になりそうだ

はぐれメタル



HP	5	MP	255

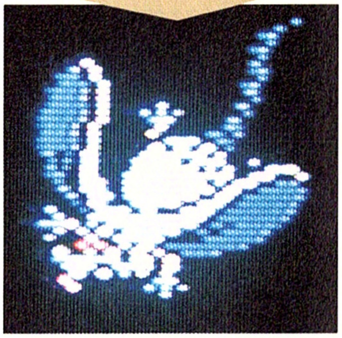
↑倒すと莫大な経験値をもらえる。「じゅもんを使うな」でビシッと倒しちゃいたいね

みみとびねずみ

HP	11	MP	0

↑耳を羽のかわりにして飛んでくるぞ!! エアラットの仲間だから外見も似てるんだ

エアラット



HP	14	MP	0

↑集団で飛来してくるぞ。手痛いめにあわないうちに、どんどん倒してしまおう!!

はさみくわがた



HP	9	MP	0

↑両手と口にハサミを持ち、切り裂き攻撃を得意としている。頭はよくなさそうだね

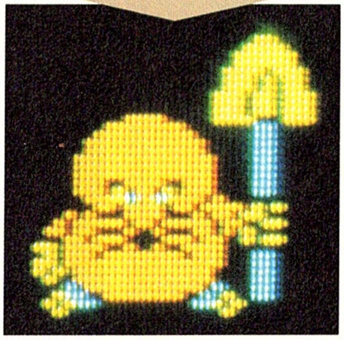
おおみみず



HP	10	MP	?

↑巨大なみみずのモンスター。うねうね軟弱な体で体当たりしてくる。強くはないぞ

いたずらもぐら



HP	10	MP	0

↑左手に持ったスコップで行くてをはばむ。するどい歯やスコップで攻撃してくるぞ

キリキリバッタ



HP	8	MP	0

↑おまぬけな顔だが、そのあごは強力。レベルの低いうちは用心してかからないとね

ももんじゃ

HP	10	MP	0

↑ぼんやりした雰囲気がかわいいけど、ツメやくちばし攻撃には意外と手こずるぞ

ダックスビル

HP	22	MP	3

↑ももんじゃの仲間だ。ももんじゃと違って呪文を使えるので、手痛いめにあうかも

キラースコップ

HP	16	MP	0

↑いたずらもぐらの兄貴分。外見はあまりかわらないけどHPは1.5倍だから強い!!

※スライムベスは「ドラゴンクエスト」、メタルスライムとはぐれメタルは「ドラゴンクエストIII」のキャラクターを撮影したものです。

きりかぶおばけ



HP	MP
21	0

↑薬草を使って、傷を回復させてしまうぞ。自分の体に生えている葉が薬草なんだね

はえおとこ



HP	MP
34	3

↑ぶんぶん飛びまわってうるさいヤツだ。仲間をひきつれて団体で襲いかかってくる

ほのおのせんし

HP	MP
75	8

↑炎の攻撃が得意中の得意。かなり手強いぞ。ブライのヒャド系が役に立ちそうだね

コンジャラー



HP	MP
38	8

↑魔法を使ってガンガンせめてくる。先手必勝、こちらも魔法を利用して攻撃しよう

ミノーン

HP	MP
16	0

↑硬いカラにおおわれたみの虫モンスター、力をためてから攻撃してくる。手強いぞ

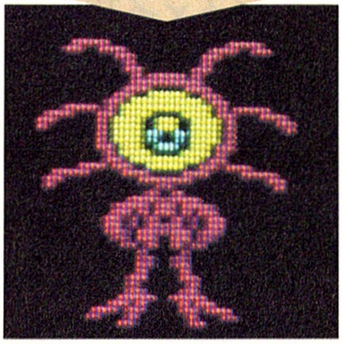
おばけきのこ



HP	MP
19	0

↑フィジカルな攻撃よりも、いやらしい攻撃が得意な、あのキノコ野郎も登場する!!

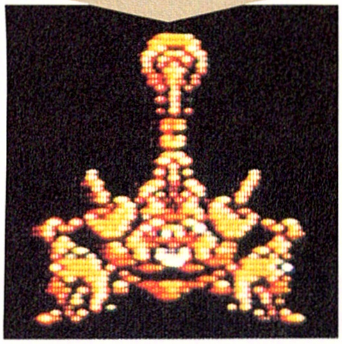
スペクテット



HP	MP
35	6

↑発達した後ろ足で機敏に動く。そのうえ、アストロンまで使えるぞ。呪文を使うな!!

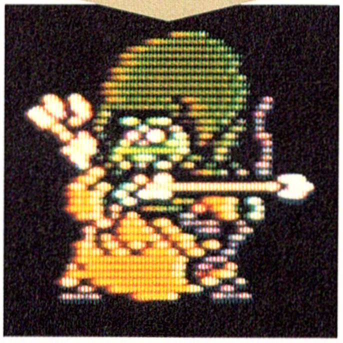
さそりアーマー



HP	MP
40	0

↑攻撃力、防御力ともにすぐれているぞ!! さそりというくらいだから毒はあるのかな

リリパット



HP	MP
21	3

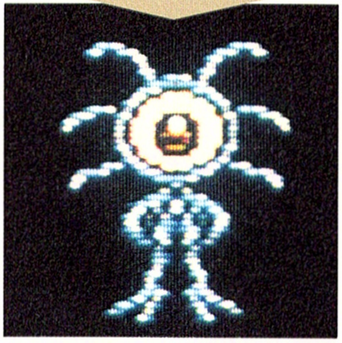
↑弓矢の攻撃を得意としている。かわいい顔をしているが、呪文まで使って攻撃する

とつげきうお

HP	MP
47	0

↑海で登場するモンスターだ。硬いひたいを前に向け、頭突きをしてくる。痛いぞ!!

おおめだま



HP	MP
42	0

↑魔法が使えない分、HPが高いぞ。長い足をふんだんに利用し、スピードで攻める

さまようよろい



HP	MP
54	0

↑Ⅲでおなじみのコイツも登場。またホイミスライムとペアで登場するつもりかな？

アローインプ

HP	MP
27	0

↑リリパットの一族だ。魔法は使えないけど、弓矢の腕前ならおまかせの狩人なのだ

ひとくいサーベル



HP	MP
29	0

↑自分自身を武器とする、剣のモンスター。持ち主の邪悪な魂がのりうつっているんだ

ひとつめピエロ



HP	MP
36	6

↑呪文を使って攻撃してくるぞ。なかなかおまぬけでユニークな感じが憎めないね

テラノバット

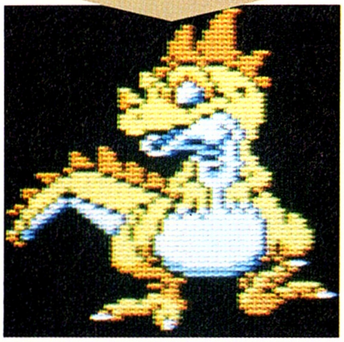


HP	MP
98	0

↑翼を持ったティラノザウルスだっ!! どうもうな性格で、空からかみついてくるぞ

※さまようよろいの写真は「ドラゴンクエストⅢ」のキャラクターを撮影したものです。

コドラ



HP	32	MP	0

↑とかげの一種だね。なかなかすばやそうだ。かわいい表情をしてるけど倒しづらい

スモールグール

HP	134	MP	0

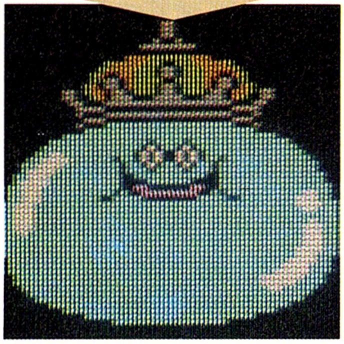
↑口から長い舌をたらしたモンスター。意表をついた攻撃をしてくるのでびっくり!!

うずしおキング

HP	100	MP	6

↑海で登場するモンスターだ。渦で真空状態を作り出し、切断攻撃をしかけてくるぞ

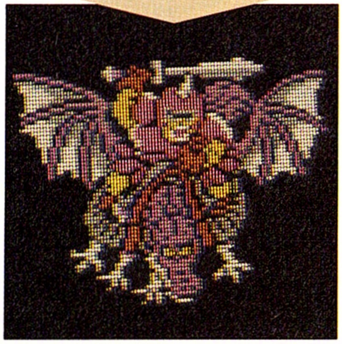
キングスライム



HP	150	MP	2

↑スライムが8匹合体するとこんな姿に!! なかなか出会うことのできない珍獣だぞ!!

ドラゴンライダー



HP	141	MP	0

↑竜に乗った戦士だ!! 竜の攻撃法、戦士の攻撃法を組み合わせて襲いかかってくる

スライムベホマズン

HP	150	MP	255

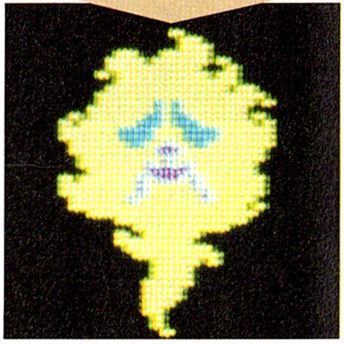
↑キングスライムの仲間だ。スライム系モンスターが合体。ベホマズンを使えるぞ!!

ダゴン

HP	300	MP	0

↑タコ型のモンスター。8本の足で攻撃してくるぞ!! 打たれ強くて倒しにくいのだ

マネマネ



HP	153	MP	105

↑味方のパーティのマネをして変身する。味方が強ければ強いほど強力な敵となる

ボーンナイト



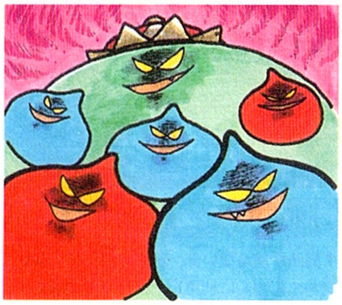
HP	180	MP	8

↑馬に乗ったがいこつ戦士。ヤリと盾を駆使して戦闘にのぞんでくる。後半戦に登場

アンクルホーン

HP	250	MP	12

↑巨大な図体をして、空を飛ぶこともできる。太い角でさされると大ダメージに!!



★マネマネがモシャスで変身



←1匹がマーニャに変身した。味方のパーティが弱いうちなら同じように弱く、強くなってからだと強力に変身するのだ





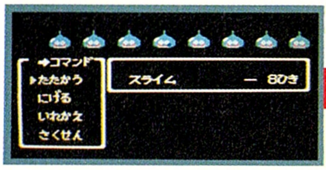
↑手をこまねいていると、2匹目もミネアに変身してしまった。自分を相手に戦うのって苦労しそうな気がするね

←マネマネが4匹でてくると、馬車の外にいるパーティ全員に化けてしまうこともある。敵味方わからなくならない?

今までにない攻撃パターン

今までのドラクエも、モンスターの攻撃方法はたくさんあった。しかしそれは全て文字でしか表示されなかったよね。画面で見れたのは、魔法で画面がフラッシュするくらい。それが今回のⅣでは少しだけアニメーションすることになったよね。長い単調な戦闘シーンもなかなか楽しめそうな感じだ。

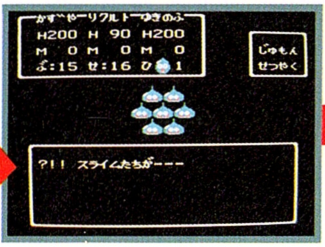
★スライムが合体してキングスライムに!



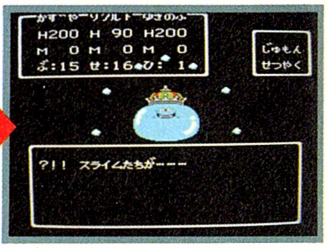
↑スライムが8匹出た時は要注意。キングスライムに変身する可能性があるのだ



↑中心のスライムがよりそい、両側のスライムがジャンプ。とうとう変身開始!!



↑最後の1匹がキングスライムの冠となる部分にのっかろうとしているぞ!!



↑水色の小さな粒を飛び散らせて変身完了。あの粒は不要なスライムのカス?

Dragon Quest Ⅳ MASTER'S CLUB

ドラクエファンの前夜祭。発売日まであとわずか。徹夜の準備はいいかい?

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

発売まぢかっ!!

その1

ドラクエⅣは高い。ちょっと買おうかどうか考えてたんだけど。でも正月が来て、お年玉が手に入ったのでなんとか買えそうです。けど2月11日に手に入るかなぁ。はやくほしいよぉ～っ。

No.0365 大分県・しんちゃん

その2

Ⅳ発売まであと少し。こうなると必ず私って今まで思ってたⅣやアニメ化など、ドラクエに関する不満がパッとなくなっちゃうんですよね。ドラクエって考えるだけでもうドキドキしちゃって。それだけでもうむねがいっぱいになっちゃう。はやくこいこい発売日!!

No.0366 神奈川県・神官クリフト

ワクワクするのはみな同じ。今回は浮かれたお便りが多いのだ。

発売日のこと

ドラクエII発売日87.1.26。ドラクエIII発売日88.2.10。そしてドラクエⅣはとゆーと90.2.11!! これがどーゆーことかわかりますか!? オレが思うにこれはエニックスから受験生への挑戦状だ!! そうとわかればまっこう勝負!! ガンバレよ、受験生。

No.0263 東京都・SWAT

受験生でない人からの応援も入った。受験生は買うのをガマンする人が多いんだろうな。

勇者の正体はいったい誰?

でかフグリ様の「勇者が竜王では…」という意見はすっごくおもしろいと思う。私は竜王好きだからね。でも、正義の勇者が成長して悪の化身になっちゃったらちょっと悲しいなあ。それだったら竜王の血を引くものとか、先祖のほうがいいのでは?

それから、緑の髪はジパングの女の人もそうでしたよ。もしや勇者はジパング出身!? なんてのもおもしろいと思うけどな。

No.0367 山形県・桃

そうか、勇者だけ日本人だから名前入力がひらがなだったんだね。(ウソ)

勇者竜王説から思ったこと

でかフグリ様のご意見読んで思ったことなんだけど…。Ⅳの勇者は竜の女王様の残していった卵から生まれたんじゃないの? だーってあの後卵はどこにいっちゃったのか、ホントにだれも知らないじゃない。あの卵の謎がⅣで解きあかされるっ! のかなあ。竜だって悪役ばっかじゃないもんね。

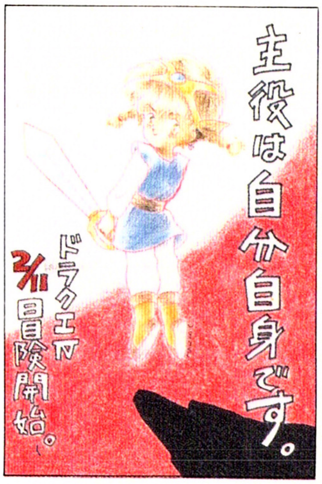
でも、Ⅳの勇者さんも〝ロト〟みたいに〝神に近い存在〟だといいな。

No.0201 茨城県・夕香真琴

そうそう、何かが生まれるんじゃないかって何度も調べにきたり、アイテム使ってみたりしてね。



◀No.0213 東京都・あん子



◀No.0025 東京都・ゆかりべまりこ

勇者が緑の髪である理由!?

今回の勇者は髪の色が緑ですね。それに、あんなイヤリングをしています。これは今までになかったことです。そのうえ正義の味方とは思えない不敵な微笑…。(かっこいいけど)

それから、キングスライムなんていうスライムのイベント(!?)も出現しますよね。

そこでズバリ!! Ⅳの勇者はスライム兄妹では!!

今までザコだったスライムくんたちが反乱を起こしてスライムキングに。そして、そのボススライムは人の姿に変身し、仲間を装って勇者とその御一行様を倒しに来たわけだ! さあ、うかうかしていられない! 馬車で休みなどとっていたら寝首をかかれるぞ!!

ンなワケないって。

No.0132 兵庫県・勇者カリン

竜王の次はスライムかい。昨年の22号にはスライムが最後の敵ってハナシもあったなあ。

パッケージイラストについて

岩崎プルさんの意見を見て、僕もパッケージイラストについて考えました。

確かにIIまでは最後の敵が描かれていました。でもIIIはあの双頭のドラゴンが最後の敵ではありません。そして今度のⅣのイラスト。僕の考えではⅣの勇者は竜の化身なんじゃないのかと思います。なぜなら、今までイラストの敵は本当に悪そうな目をしていました。しかし、今度のドラゴンは悪役の目をしていません。正義の象徴の竜なのではないでしょうか。それなら人の姿をしているときの勇者が不敵な笑みを浮かべているのもなんとなくわかる気がします。

Ⅳではマーニャがドラゴラムで竜に変身します。そこで勇者も戦闘中にラーの鏡を使って自分の姿を映し出すと竜に変身できるのです。予想というより希望になってしまいましたが、本当にこうなったらかっこいいな。

No.0338 東京都・獅牙魔

竜が勇者に変身してるわけね。



▶No.0368 神奈川県・みよちんビームΩ



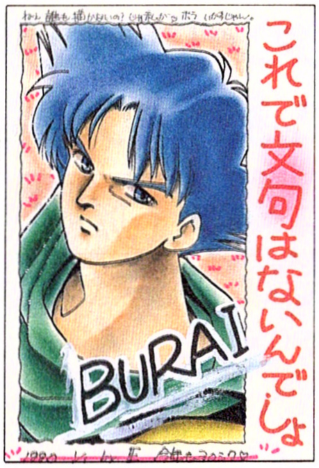
▶No.0369 埼玉県・アベル



▲No.0370 大阪府・秋せつら



No.0251 東京都・おばけの鬼太郎



No.0047 東京都・E

勇者の持つ青い玉ってなに?

勇者が頭につけてる青い玉。あれが気になってしょうがないんです。Ⅲのパッケージイラストでは仲間全員が青い玉を持ってるでしょ。絶対なんかあるとおもってたんですけどⅢではまったく関係なかったみたい…。光の玉ってわけでもないでしょう?

アニメのほうではちゃんと役目があるみたいなんだけど、Ⅳでは何かあるんでしょうか?

でもⅢとⅣの勇者が同じ物を持っているとなると、ロトとつながりがあるのかも!? (ただのアクセサリーだったりして) みなさんどう思いますか?

No.0264 東京都・さまちゃん

あそびにんの男は鼻につけてたあれのコトだね。

勇者のロスト

平成元年12月29日午前5時26分のこと。日本初(?)のドーピング勇者の死。

「なうえる 勇者ロト 男 LV1
EX:0 力:255 すばやさ:255
体力:255 賢さ:255 運のよさ:255
最大HP:1016 (表示は999)
最大MP:6
攻撃力:375 守備力:277」

最初の戦いで「箱入り息子」にし、箱に入ったままロトとなり、ちからのたねなど各種の種と命の木の実で大切に育てたこの勇者が永眠された。享年17才だった。初めてのロードミスであった。カセットの差し方が悪かったために起こった悲劇であった。「やはりドラクエの死は重い」と思った。

No.0194 北海道・道具屋ステイヌ

ご冥福をお祈りします。しかしよくやるな。努力は認めます…。

ふたたび未来路さんへ

その1

ドラクエの楽しみかたを知りたいということですが。Ⅲをやってわかったと思いますが、ドラクエというのはどーしてものめりこんでしまいます。ですからまわりにみかん、カップラーメン、ポット(お湯をたっぷり)、おかし、お茶、ジュース、etc…たーくさん置いて快適にどーぞ。24時間くらいやってみてはいかがですか? 学生の身の私には実現しそうもないですが。

1度はやってみたい!! 24時間耐久ドラクエ!! ではFight!!

No.0371 愛媛県・きんいろのたろっと

その2

ドラクエをやるときあったらいーぞって思うものを紹介しよう。まずは筆記用具。当然ながらこいつぁー必需品。ちょっとしたマッピングやアイテムのありか、ウラ技(発見したら、必本へ送れ!)なんかを書くのだ。

で、とっておきがコレ。スライムのぬいぐるみだっ!! 横に置いてプレイすればいつもとフンイキが違う。また、全滅したときのウサばらしにケルナグールするのもよろしい感じだぞ。

No.0272 新潟県・F・ヨシオ

かわいそうなスライム…。でも、24時間耐久ドラクエは、社会人になったらできそうにないなあ。

戦闘シーンの予想!?

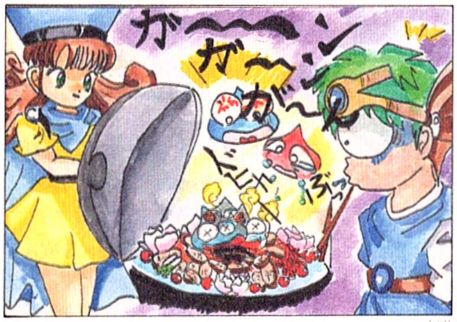
ドラゴンライダーがあらわれた!
ドラゴンライダーはかぶとをとった!
ドラゴンライダーは美形だった!
ミネアはドラゴンライダーの味方になった!
アリーナはドラゴンライダーの味方になった!
マーニャは……

こんな戦闘シーンがあってもいいかもしれない。

No.0372 神奈川県・賢者あすとろん

女勇者も敵に寝返るんだろーな。男勇者が損かもしれない

No.0376 福岡県・まぼろん・まー子



女性の敵キャラ

ドラクエシリーズって女性の敵キャラがあまりいないんですよね。魔女やまほうおばばはバーサンだし。だからマーニャに負けないくらい色っぽい敵キャラがいたらいーなぁって思います。たとえば攻撃法は不思議な踊りの変形型でムフフなおどりとかいうのはどうでしょう。これを見た男性キャラはフニャフニャになって攻撃力が落ちるけど、女性キャラの場合は対抗心が目ばえて攻撃力が上がるとか。

でも敵キャラとはいえ、女性を攻撃する男勇者っつーのは少々問題あるかな? (別に女勇者ならいいわけぢゃないけど…。)

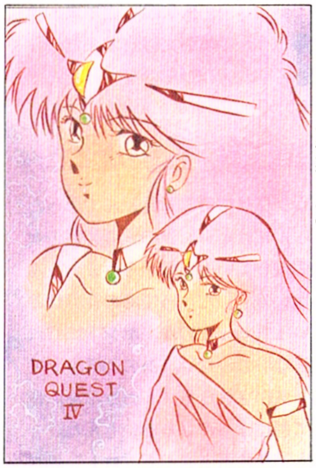
No.0148 神奈川県・かるなばる

また男勇者を選ぶと損なわけね。これだと女勇者のファンがまた増えそうだなあ。

仲間モンスターの話

近ごろ話を聞かなくなったモンスターが仲間になるという話、あれはいったいどういう意味があるのだろうか。

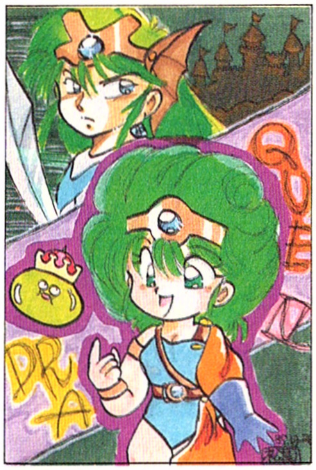
思うにあれは格闘場用のモンスターなのではないだろうか。冒険をすると仲間のモンスターもレベルが上がる。



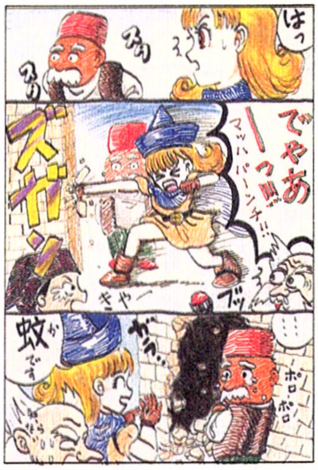
No.0377 東京都・みのむし



No.0378 東京都・マハラジャ



No.0379 山口県・松尾りさ



No.0380 福岡県・山田花子

競馬みたいに馬主、ならぬモンスター主になれるというわけだ。

No.0373　群馬県・A・セナ＋2

2号での意見とは違って、一緒には戦えないんだね。

会話にあと1歩のひねりを

ドラクエ唯一のストレス源は「そのほうこうにはだれもいない」というヤツだと思っている。セリフそれぞれが凝っているドラクエにしては味気なさ過ぎる。せめて…

「○○○○はひとりごとをいってみた」

▼

「ブツブツ……」

くらいはやってほしい。少しセリフが長くて面倒かもしれないけどね。

No.0374　千葉県・かぼちゃ

たしかに操作ミスしたときはめんどくさいけど、笑えていいね。

剣の攻撃にもひとひねりを

ドラクエでは魔法に名前がついています。火炎系ではメラとか…。

そこで私は単純になりがちな剣の攻撃にも名前をつけてくれたらいいなあとか思ったりしています。

ときどき「どうぐ」としてつかえるアイテムがありますが、その場合も「とどろくらいめいがくうきをきりさく！」という表示だけでなく、「ライジング・スラッシュ」とかあったらいいんじゃないかなぁ。アニメのときでも決まりそうだけど…。どうでしょう。

No.0150　神奈川県・ロト＆ロト

どこぞやのマンガにありそうで、少し笑わせていただきました。

仲間にかけられる攻撃呪文

もしも敵に"ヒャド"をかけられちゃって「アリーナはこおりになった！」なんてなったときに、勇者が"メラ"を使ってとかしちゃう、というおもしろい呪文の使いみちがあったらいいのにな。

"キアリク"とか"ザメハ"とか使わなくても少々ダメージはくらうけど攻撃呪文で治してしまう。なんてね。もっと呪文の使い道を広げてほしい。

No.0183　大阪府・くっきい

しかし、攻撃呪文のダメージは大きいぞぉ。

ボクの名前は……

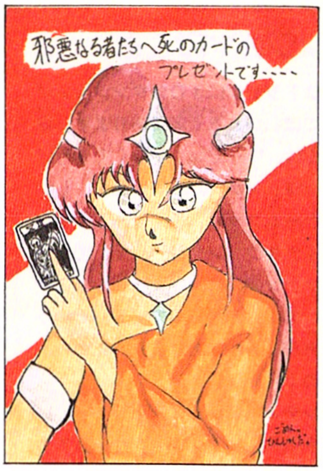
みんな、ボクのこと覚えてる？　Ⅰに登場したレミーラだよん。今回は、ボクと同じくお役御免になった呪文がいくつかあるってんで、ちょっと挨拶しにきたわけ。

やぁ、そこにいるのはバシルーラくんじゃないか。ふーん、システム的に居づらくなったの。たしかにキミがⅣにいたらややこしくなるかもね。

おっ、ボミオスくんもいたのか。はっきりいってピオリムくんの方が便利だもんなぁ。仕方ないよな。



No.0384　埼玉県・魔術師マリア



No.0385　埼玉県・長淵敏

レオムルくん、キミは所詮お遊びだった…おっとゴメン、いい過ぎた。でもさ、遊ばれるだけいいよ。そこのシャナクくんなんて悲惨だぜ。相手にもされなかったんだから。

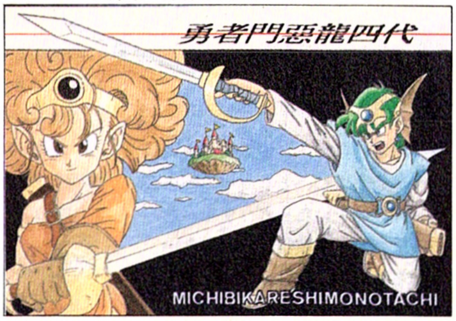
ありゃ、なんでアバカムくんがここにいるのさ。キミは充分利用価値があると思うんだけど…。あぁ、とびらコマンドのせいか。それとも鍵を手に入れるのが簡単になったのかな？

あっ、そういえばメガンテくんはメガザルって呪文に生まれ変わったんだってね。うまくAIに対応したってところだな。

ま、とにかくこれだけ仲間が増えればボクも淋しい思いをしなくてすむよ。じゃあみんな、Ⅴが出たらまた会おうね。　No.0005　愛知県・岡戸孝宏

いいや、Ⅴがでてもきっとキミたちには会わないよ。でも仲間が増えるかもしれないね。

▼No.0109　兵庫県・勇者らかある



大ボスはどこにいる？

私がドラクエⅣのマップを見て思ったことは、"最終目的地はどこ？"ということ。Ⅰはほとんど目の前にあったし、Ⅱは遠くの山の中だし、Ⅲは火口の○にある。

私の予想ではミントスって町(村？)のすぐ南にある島かなって思った。Ⅲみたいなのもいいけどね。

No.0375　東京都・川田智美

Ⅲみたいになるというウワサはある。気球は出るしね。

大ボスとの戦いは？

最後の敵と戦うときについての疑問。ドラクエⅠ～Ⅲをみても、最後の敵と戦うのはダンジョンを通ってから。とゆーことは4人しか入れない？　でも何らかの工夫をして8人で入れるようになっていると思う。

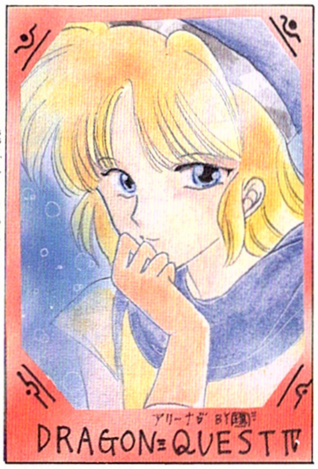
では戦うときは？　そう、ソレなのである！　こんなことをいうのはワガママであるが、最後の敵ぐらいは面倒であってもAIなしで戦いたい!!

No.0259　岐阜県・流白銀Slime

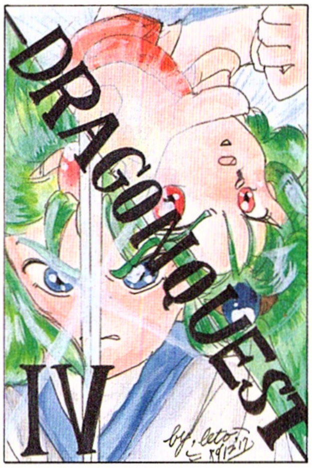
8回も悩みつつ、コマンド入力するなんて、さぞかしやりがいがあるんだろうな。



No.0381　神奈川県・はちみつれもん



No.0382　大阪府・理瞳瑠



No.0252　佐賀県・ちょこ・例徒



No.0383　京都府・半木めいや

ダンジョンのこと

僕はドラクエに３Ｄのダンジョンがあってほしいと思う者であります。堀井さんは、マッピングがなくても行けるダンジョンがいいといいます。しかし、ゲームブック、ウィザードリィ、ファイナルファンタジー、そしてドラクエファンの私には「マッピングこそＲＰＧの１番の楽しみである」という考え方が頭の中にあります。だから、ひとつぐらいは
〝サンディ（３Ｄ）の洞窟〞
という名の３Ｄダンジョンがあってもいいではありませんか。

No.0386　長崎県・とんとんちひろ

ダンジョンの名前までつけてあげるとはやるなあ。

1章での不安

ライアンは戦士。IIの最初みたいになるんだろうけど、もしもボス的存在のモンスターがいたらどうするんだろう。戦士だから当然呪文は使えない。そうなるとＨＰ回復は薬草だけになるんでしょうか。だとしたら、戦闘がつらいものになると思うんですけど。

もしかしてトルネコも!?

No.0387　山形県・アるかードくん

そのへんはきっと考えてるよ。嫌になるほど大変じゃないハズ。

4章のオープニングのこと

どの本にも第４章のオープニングが全シナリオ中で１番びっくりするって書いてあるのを見て、オープニングの予想をしてみました。

もしかして、ミネアとマーニャの目の前で父親が殺されるのではないでしょうか。３人で話していたら、いきなり何者かが現れて父親が殺される。そしてその人物を２人で追う…というふうにね。

これはあくまでも私の予想です。たぶんこうではないと思いますけど…。

No.0388　三重県・ＮＡＲＹＵＴＡ

そうそう、予想でいいんだよ。当たんなくたっていいじゃん。今度は感想を送ってね。

ドラクエのウラ

ドラクエには必ずウラがある。ようするに、IIIでいうところのア○フ○ル○の探検といったようなものだ。だからIVにはきっとまぼろしの６章があるのではないだろうかっ!!

No.0389　東京都・勇戦賢賢の人達

あんまりにもありそうな予想だなあ。コワイ…。

大きなメダルさんへ

ドラクエをワイワイワールド的なものにしてほしいということは、僕も賛成です。僕はそのほかにもこんなことを考えてみました。

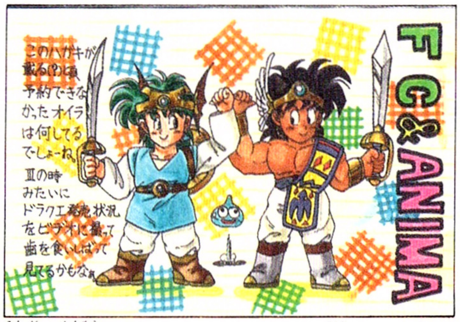
それはいままでのドラクエキャラを使って、野球ゲームなんかを作ったらどうだろうかということです。たとえば、武闘家は駿足を生かして１番バッター。力もあるから秋山タイプにできるかもしれない。なんてどんどん想像がふくらんでくる。ゲームボーイで出したら楽しいかもしれない。ベスプレみたいなシミュレーションゲームなら野球の苦手な人でも楽しめる。

しかし、いろいろな問題がでてきそうだな。バカなことを考えてしまった。

No.0390　大阪府・必殺仕事人

アイディアはよい。しかしドラクエファンが野球ゲームとは。

▼No.0158　静岡県・テドンカツ丼



対戦型ドラクエを作って

いきなりこんなことをいうのはなんなんですが、ドラゴンクエスト対戦型を作ってほしい。勇者ロト対ローレシアの王子というふうに、いろいろな戦いをさせてほしい。○―○対竜王というような夢の対決があったらとってもおもしろそう。それに、ドラクエだとIIコンを使う機会がないからちょうどいいんじゃないかな。

次回作では対戦型を作ってくれることをお祈りします。

No.0391　兵庫県・一角アルミラージ

前の意見みたいな野球ゲームだったら簡単なんだろうけどね。

ざ・世界史大作戦

Ｄ・喰エストさん、わたしも大賛成!!ぜひみんなでドラクエを世界史に残しましょう!!

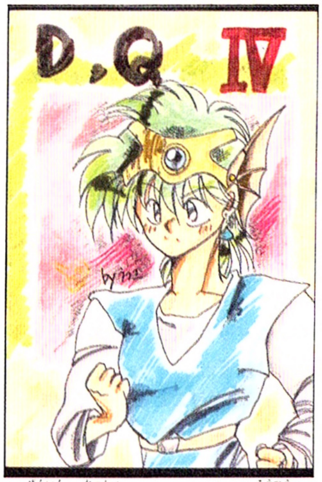
どの分野で残します？　文化？　社会？　経済!?　発売日にみんな、全国一斉に貯金をおろして世界恐慌を起こすとか(笑)。同じく２月11日にファン全員で列車をうめつくして交通マヒをねらうとか(笑)²。いろいろあるよね!!

冗談はさておき、いまのところ甘く見られがちな〝ゲーム界のレベル〞を上げることを考えるべきだよね。社会にちょぉせん!!　絶対できるよ!!　さぁみんなで東大にいこう!!

No.0392　愛知県・るいるい

日本じゃこんな凶悪なゲームがあったんだよってか？

◀No.0393　島根県・うつこ



ドラクエの輪を広げよう!

Ｄ・喰エストさんの意見になっとく。ドラクエをゲーム以外のほかの世界にも進出させてほしい。学校で「女の子がゲームの話するのってヘン」っていわれてしまいました。ファミコンは男女関係ないと思うので、そう思っている人を少なくしたい!!

禎吉七番さんのいうように、原点はゲームということも頭に入れて、ゼヒいろんな分野にトライしてほしいです。

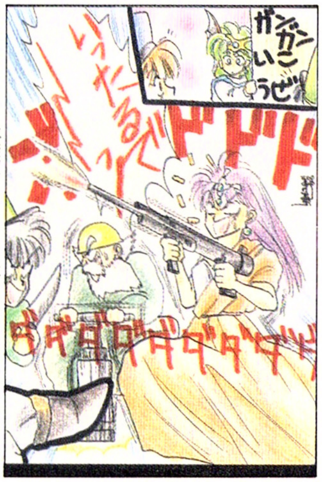
No.0257　秋田県・えるふ

ゲーム知らない人にファミコンを理解させたいよね。

▶No.0028　群馬県・かくれＤＱ



▶No.0205　埼玉県・ぱのらま新

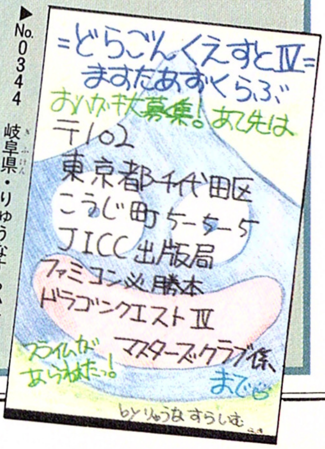


やっとドラクエが発売される!!

待ちに待った発売日がやってくる。そこで、プレイした感想なんかを募集しちゃうぞ。ただし、ストーリーがわかってしまったり、謎解きなんかはダメ。みんなをガッカリさせるだけだからね。上の点を守ってくれれば早解き自慢だっていいんじゃないかと思うのだ。

もちろん、今まで通り希望や、こうしてくれたらよかったのに…なんていうのも募集するのでヨロシクね。

▶No.0344　岐阜県・りゅうなすらいむ



ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER

最新ゲーム徹底紹介

カセット
ヘクト
発売中／¥4900(税抜き)

パズルでポーカーをする

テトリスで火が付いたパズルブームの勢いにのって、今度はポーカーとパズルを組み合わせたソフトが登場。ちょっと知的なゲームにキミも挑戦してみる!?

文●ニョクマム古橋



画面上部から落ちてくるトランプカードを左右に移動、5×5のスペース上にポーカーの"役"を作り、できた"役"カードを消滅させていくパズルゲーム。

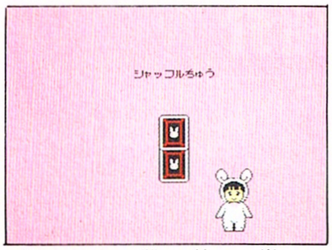
パズルとポーカーの組み合わせ

ゲームのシステムとしては、あのテトリスによく似ている。一定のスペースの中に、上からパズルのピースが落ちてきて、そのピースの組み合わせによっていくつかのピースを消滅させていく…特にこのいわば面クリ・パズルゲーム的要素なんかはまったく同じと考えてもいいと思う。

ただひとつ、大きく異なる点は、落ちてくるのが、ブロックではなく、トランプカードだってこと。そのカードを、うまく配列して、ポーカーの"役"を作り、そのできた"役"を消滅させていくのがこのゲームなのだ。



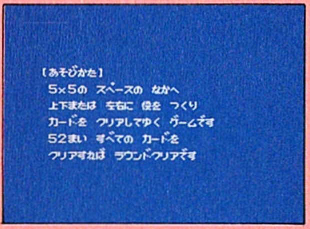
↑ゲームをセレクトすると、バニーガールが登場。このあたり、ポーカーっぽいよね



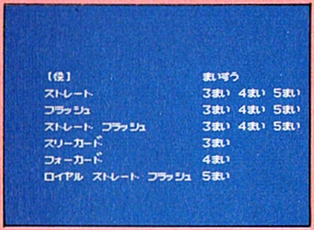
↑新しいゲームが始まる前には、必ずこの娘がカードをシャッフルしてくれるんだ

"取説"不要の親切モード付きだぞ

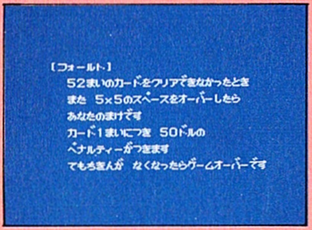
"取説"読むのって、どうもめんどくさくない？ たいていは、早くゲームがやりたくって、すぐにスタートボタンを押しちゃうんじゃないかな。でもこのソフトの場合、ゲームのやり方や"役"の種類などを教えてくれるモードが付いてる。Aボタンをピピッと押していくだけで、ゲーム内容がバッチリわかっちゃうぞ。



↑まずは、遊び方のガイド。ポーカーの役を作って、カードを消していくのさ



↑で、お次は役の紹介。役は全部で6種類。3枚でOKの役もあるのだよ



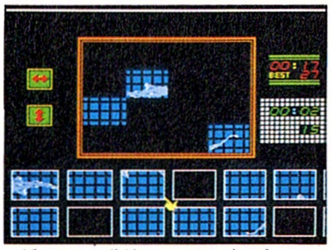
↑フォールト。つまり負けパターンの紹介。とにかく持金がなくなったらオワリ

パズルゲームの面白さとは!?

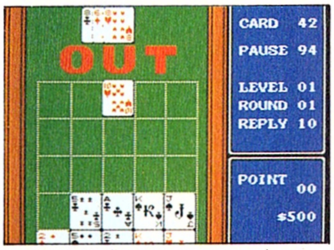
ファミコンとパズルっていうのはもともと相性がいいんだと思う。これまでにも面白いソフトが何本も出ている。例えば、昭和61年11月にアイレムからディスクソフトとして発売された"きね子"は、動きのある画面にピースを組み込んでいくジグソーパズルとして、名ソフトの一本にあげられるし、パソコンでは名作中の名作と謳われた、"上海"も昭和62年12月にサン電子がファミコンに移植してけっこう話題になったんだよね。そして今でも大人気の、"テトリス"。このゲームの面白さは、もう、説明の必要もないと思う。

これら3つの代表的（ってボクが勝手に決めたんだけど）パズルゲームは、どれもタイプは違うけど、ふたつの共通点がある。それはルールが単純明快だっていう点、それでいてじっくりやってみると意外に奥が深いっていう点のふたつだ。すんなりと入っていける割に、けっこう頭を使うからハマッちゃうんだよね。

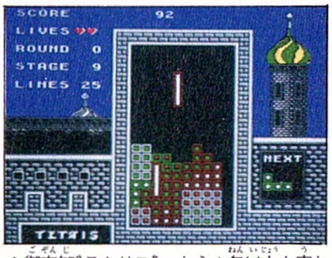
で、この"キャデラック"はどうかというと……やっぱり単純明快で奥が深いってところは共通している。ただ、奥が深すぎるかなっていう気もするんだよな。前述したとおり、ゲームのシステムは、"テトリス"に酷似しているんだけど、落ちてくるのが52枚のトランプカードであるだけに、その52枚のカードをすべて消し去るには組み合わせがちょっと複雑すぎて、計算が大変なんだ。しかもすべてのカードを消さないと、次のレベルへと進めないしね。失敗したっていう実感がないのに、クリアできないっていうのがちょっと悔しい。ま、"テトリス"が万人向けなら、"キャデラック"はマニア向けってところかな。



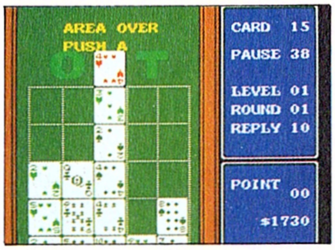
↑動きのある画面にピースを組み込んでいくジグソーパズル、"きね子"。面白かったね



↑テトリスに似たグラフィックを持つ"キャデラック"。内容も似ているけどね……



↑御存知"テトリス"。もう1年以上も売れ続けている超ロングセラーのソフトだ

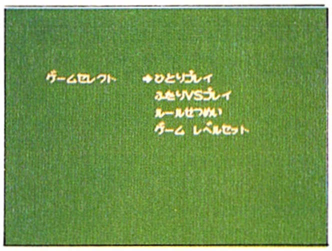


↑最終的にカードが残ってしまうとアウト。52枚すべてを消し去るのは至難のワザだぞ

カードの役を組み合わせていく面クリアゲームだ

ゲームモード

ゲームモードは全部で４種類。１Ｐプレイ、２Ｐプレイ(対戦モード)、ルール説明、そしてレベル設定の４種だ。ただし、レベルは１～10までのうち、レベル９までしか設定できない。レベル10へはレベル９をクリアしなきゃ進めないってわけだ。ただ、ある程度お金をためていかないと、いきなり上のほうのレベルに挑戦するのはきついかも。地道にいきましょうね。

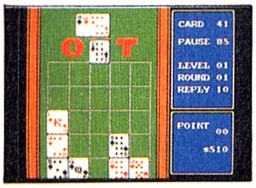


↑ゲームモードは４種類。ま、実質的には１Ｐと２Ｐの２種類ってことになるけどね

ルールは単純メーカイ

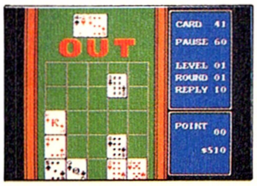
まず、持点1000点のなかから、所定の参加費用を払ってゲームが始まると、上から５×５のスペースにトランプカードが落ちてくる。このカードを✚キーで左右に移動させながら、下に落としていく。このとき上下左右に並んだカードで役が作れれば、その分のカードだけ消滅することができ、得点を貰えるってのがとりあえずの基本。

そして、ラウンド終了時点で、52枚のカードすべてを消すことができればレベルクリアとなり、次のラウンドに進める。逆に、ラウンド終了時点でカードが残っちゃうと、レベルクリアができないばかりか、その残ったカード１枚につき50点がペナルティとして持点から引かれる。もし、途中で落とし方を失敗したと思ったら、リプレイを選択しよう。同じパターンでのカード落下となるぞ。



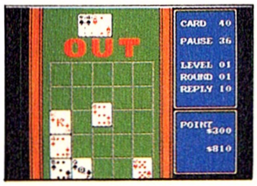
←まず、上からカードが落ちてきたら、数字とスートを確認しよう

▼



←うまく役が作れそうだったら、カードを左右に移動させて落とす

▼

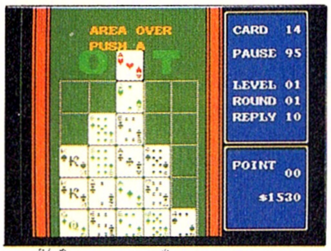


←で、役ができた時点でそのブロックが点滅してから消えるのだよ

得点がなくなるとゲームオーバー

同レベルでのラウンド継続、レベルアップでのゲーム継続に限らず、新しいゲームを再開するにはアンティ（参加料）が必要になる。もし、そのアンティが、足りなかった場合は、残念無念のゲームオーバーだ。それだけに、レベルクリアばかりに気を取られて、得点を稼ぐことを怠っていると、結局先に進めないってことだね。

また、カードを縦に６段重ねてしまうと、その時点でそのラウンドはアウトになっちゃう。欲ばりはソンなのだ。



↑６段目にカードを乗せてしまうと、そのゲームは負け。レベルクリアならず、だ



↑アンティ(参加料)が不足していると、そこでゲームオーバー。得点を稼いどこうね

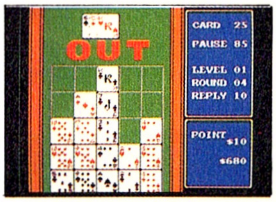
役と得点

役の種類と得点は ①フラッシュ(10～300点) ②ストレート(100～500点) ③スリーカード(300点) ④ストレートフラッシュ(500～2000点) ⑤フォーカード(1000点) ⑥ロイヤルストレートフラッシュ(4000点) の全６種類。このうち、①②④は、３～５枚が条件を満たせば、役が成立（ただし枚数によって点数が違う)。もちろん、③は３枚、⑤は４枚、⑥は５枚で役成立だ。

また、縦横の役の組み合わせを狙うと、得点の倍率が２倍、３倍と跳ね上がる。さらに、ストレートフラッシュとストレート、ストレートフラッシュとフラッシュの４～５枚の役を組み合わせると、３枚のフラッシュ、３枚のストレートを引いた得点が加算される。

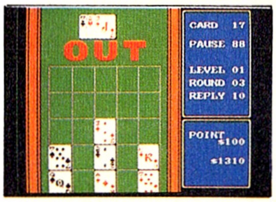
１度落ちてきたカードはもう落ちてこない。このあたりかなりシビアな計算が要求されるわけね。

フラッシュ



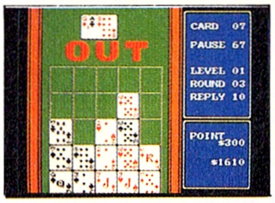
←スートが３枚以上そろうとフラッシュの役完成

ストレート



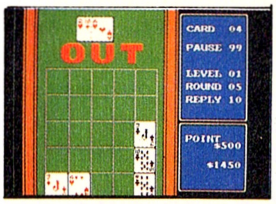
←連続した数が３枚以上そろえばストレートだ

スリーカード



←同数字のカードを３枚そろえるとスリーカード

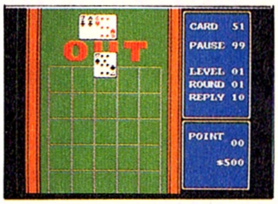
ストレートフラッシュ



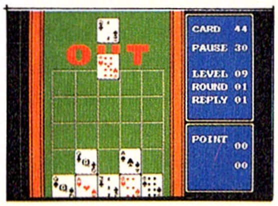
←同スートで数が連続したカード３枚以上なら…

レベルは10段階

レベルは１～10まで。もちろん、レベルが高くなるにつれて、クリアが難しくなっていく。例えば、落下時にオープンになっているカード枚数は、レベル１なら３枚だけど、レベル10になると１枚になっちゃう。ポーズしておける時間(その間に考えられるわけね)も99秒から10秒に減らされ、落下スピードも２倍、さらにはアンティが500点から2000点に値上がりし、ゲーム開始前に７枚ものカードが置かれるんだ。



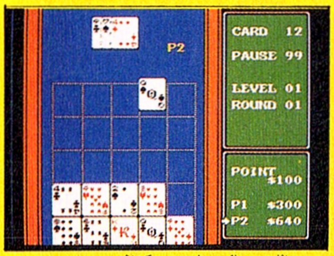
←レベル１なら、バンバン得点も稼げちゃうぞ



←レベル９あたりになると、アンティもバカ高い

2Pも面白いぞ

落ちてくるカードを２プレイヤーと交互にコントロールしながら得点を競うのが２Ｐモード。このモードではペアも役として得点され、６段目にカードを乗せることも可能（その場合、１番下の列のカードは消滅する)。相手に得点させないテクニックも必要で、けっこう燃えます。



↑２Ｐモードは相手との駆け引きも入ってくるから、１Ｐより面白いかもしれないね

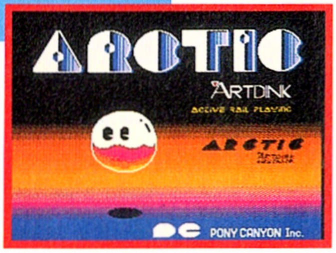
アークティック

カセット ポニーキャニオン
2月23日発売／¥5500(税抜き)

線路は続くよどこまでも

ゴチゴチと玉同士がぶつかり、一瞬切り替わったポイントからするりと抜け出す。ただのパズルとはひと味違う、奇妙に感覚的なアクション・パズルだ。

文●石野ミチホ

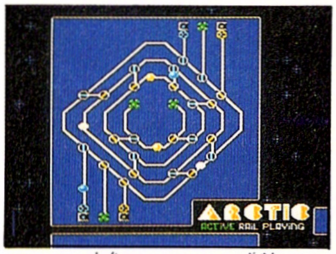


パソコン版で地味ながら根強い人気を誇っていたパズルゲームのリメイク。2色のボールを、やはり2色のポイントで誘導し、同色のソケットに収める。

まだまだ続くパズルの時代

テトリスの大ヒット以来、柳の下はどじょうでいっぱいだ。ちょっと前の野球ゲームブームの時もそうだったが、そうなると、なまずだの、うみへびだのまぎらわしいおかしなやつがいっぱい出てくる。ゲーム業界全体のことを考えた時、この状況には不安を覚えずにいられない。まるでかの有名な残酷料理、「どぜう地獄」のようではないか。楽な方へ楽な方へとみんなで流れ、タコツボにはまり共倒れ、などということにならなければいいのだが。

ただし、この「アークティック」はひと味違う。どじょう達といっしょにしてしまうわけにはいかないのだ。なぜなら、「アークティック」にはパソコンゲームとして安定した人気を保ち続けたという実績がある。同じどじょうでも、味は保証付きの一級品だ。いや、もしかしたらウナギということも……。



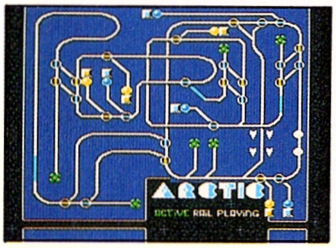
↑なんとも見慣れないタイプの画面である。内容も、もちろん独創的だ

ポイント切り替えが操作のすべて

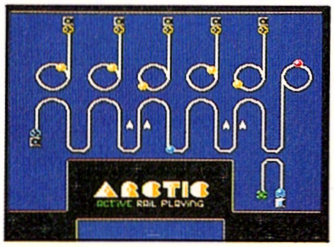
まずは最初のステージ、MAP00から始めてみよう。いきなり複雑そうな画面である。確かに、なんの説明も受けずにこのゲームを始めると、少々とまどうかもしれない。複雑に錯綜した線路の上を色とりどりの玉が走り回っていてなにがなにやらわからない。

しかし、これは大切なことなんだけど、このゲームでプレイヤーができることはたった2つしかないのだ。それぞれA、Bボタンに振り分けられた2色のポイントを操作すること、そしてソケットにはまった玉をスタートボタンで押し出すことの2つだ。しかも、ポイントの切り替えは常にON／OFFの2段階のみ。

つまり、ややこしく見える画面の割に、操作は極めて単純なのだ。これはよいパズルゲームの重要な条件。操作法やルールが面倒なようだと、そっちの方にばかり気を取られてしまうのだ。そうなると、パズル部分がいくら面白くても魅力は半減してしまう。その点で、「アークティック」は合格点だ。ただ、そのパズル性という面ではどうなのだろうか。



↑2種類のポイントを上手に使い分けよう。一見複雑でも、よく見れば構造がわかるぞ



↑「アークティック」の特徴であるポイントがひとつもない。一種の「邪道」面だ

ビー玉の快感、それが本質だ

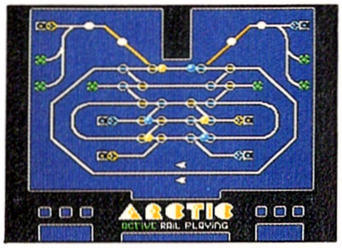
「アークティック」において、じっくり思索する、というシーンはほとんどない。プレイ感覚はむしろ非常にアクション的でさえある。各面のデザインも、ポイントという発想にこだわらず、いい意味でパズルというジャンルからはみ出している面が多いのだ。また、面選択が自由という点から見て、難易度にもこだわっていないようだ。

で、よく考え直してみると、このゲームは本当にパズルゲームなんだろうか？という疑問が湧いてきた。どうもこのゲームの魅力はどこか別のところにあるようなのだ。

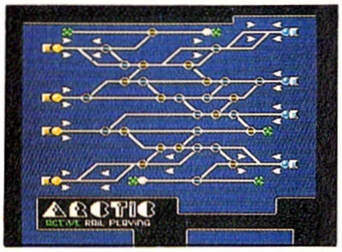
多分、このゲームはパズル的な体裁をとってはいるが、アクション的な、感覚を楽しむゲームなのではないだろうか。いくつも連なるポイントをすばやいポイントワークで切り抜けたり、ビー玉やビリヤードのような玉同士の衝突を駆使したり、そういった感覚的な部分こそが本質なのだ。

「アークティック」の多くの面は正直いってそう難しくない。でも気持ちはいい。そう、それで十分なんだ。

せっかく自由な形で提供された自由なゲームなんだ、こちらも解くことのみに執着せず、自由に楽しんでみよう。



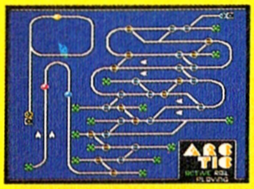
↑ゴチゴチと玉がぶつかり合う快感。理科実験やビリヤード、ビー玉が思い出される



↑マップ構造が細かければ細かいほど、ポイント・ワークをキメた時の快感は大きい

赤いタマの恐怖

いささか単調になりがちなゲーム展開に変化をつけてくれるのが、いくつかのマップで登場する赤い玉だ。ただただ転がり回って邪魔をする白い玉と違い、赤い玉は非常に危険な存在。いってみれば「敵の玉」で、自分の玉がぶつかっただけでミスとなり、その面はやり直しになってしまう。線路のどんづまりの限られたエリアを回っていることが多く、そこにいるだけでプレッシャーを感じる相手だ。



←青い玉の目前に恐怖の赤い玉が。絶体絶命



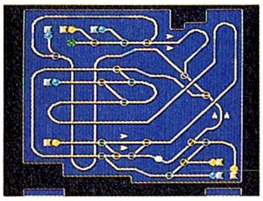
←玉がつぶされるデモが出て、ハイやり直し

思考力・判断力・反射神経、そのすべてが必要だ

まずはルールの確認から

画面は複雑でも、ルールはいたって簡単。青・黄２色の玉を、それぞれ同色のソケットに収めればいい。玉は、やはり２種類あるポイントによって誘導される。具体的には自分の玉（青・黄）の方向転換と速度調整がクリアのカギとなるだろう。

また、ソケットにはまった玉はスタートボタンによって再び押し出すことができるのだが、すべてのソケットが連動していることに注意しよう。例えば持ち玉６つとして、４つの玉までが正しいソケットに入っていても、ひとつ違ったソケットに入れてしまったら、全部押しだして最初からやり直さなければならないのだ。



←まずはソケットの位置を確認してからスタート

パーツの役割をおぼえよう

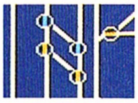
マップを見渡すと、線路はさまざまなパーツで構成されていることがわかる。このパーツひとつひとつの機能と利用法を知っておこう。

まず、このゲーム最大の特徴であるポイント。青・黄２種類あってそれぞれがＡ・Ｂボタンに対応している。このポイントを操作することによって、玉が分岐点にさしかかったとき、好きな方向に誘導することができるのだ。

次に、ソケット。線路の末端にある四角いやつだ。玉に対応した２色で、数も玉と同数になっている。同色のソケットにすべての玉を収めれば面クリアだ。間違った色の玉が入ってしまった時など、玉を発射する役割も持っている。

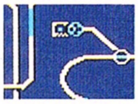
それから玉の速度を変える、ブースターと、坂道。面が進むにつれ、玉の速度調整は重要度を増してくる。もっとも遅い時にはこれらの場所で方向転換もできるのだ。

ポイント



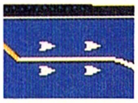
←これがポイント。青なら青、黄なら黄で、すべて連動している

ソケット



←ソケット。白い玉が入ってしまわないよう、常に気を配っておこう

ブースター



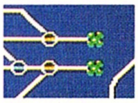
←ここを通過した玉は、矢印の方向に加速される。反対なら減速だ

坂道の線路



←役割はブースターとほぼ同じ。これが意外といやらしいのだ

線路の末端



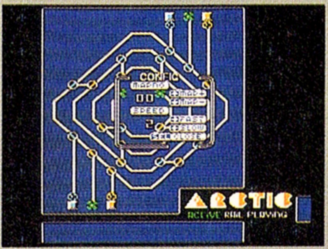
←ソケットのない線路の末端。ここに当たった玉は同速ではね返る

好きな面からトライできるぞ

セレクトボタンで、いつでもエディットモードを呼び出せる。ただし、エディットといってもオリジナル面が作れるというわけではない。玉の基本速度設定と面選択が自由にできるのだ。

数ある面の中には、玉が異常に遅かったり速かったりする面がある。そんな時には役に立つはずだ。

また、29の面は、必ずしも難易度で順序が決まっているわけではない。

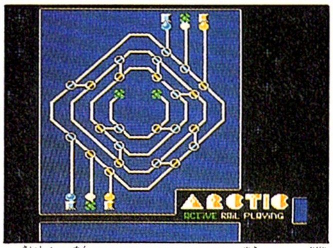


↑✚ボタンの上下で面セレクト、左右で玉の基本速度を設定する。とてもシンプル

MAP紹介&攻略ガイドだ！

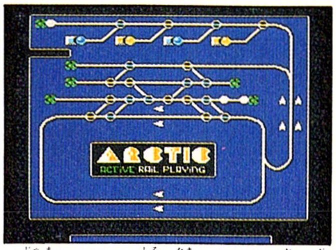
「アークティック」のマップ数は全29面。そのうち、ここでは００から０７までの８つのマップを紹介し、攻略のヒントもちょっとだけそえておこう。極端に難しい面はないけれど、とりあえずこの８面だけでひと通りの基本ワザはマスターすることができると思う。赤い玉もちゃんと登場するぞ。

MAP 00



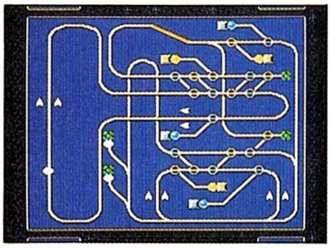
↑最初の面らしく、それなりに易しい。左回りでないとソケットには入れられない

MAP 01



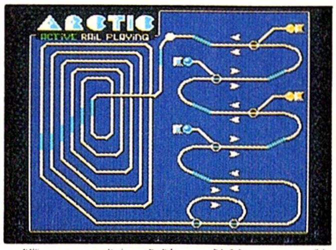
↑邪魔モノとなる白い玉を、どこに追い出すかがポイント。ブースターもクセモノだ

MAP 02



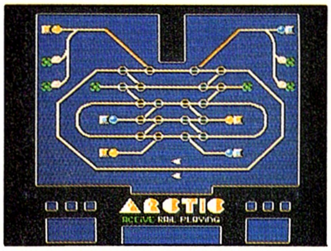
↑立体交差の構造をつかむことが大切。坂道も初めて登場だが、あまり意味はない

MAP 03



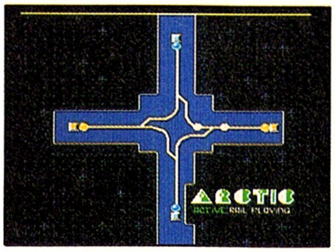
↑左のらせん状の部分は、坂道のせいで外に向かって加速するようになっているのだ

MAP 04



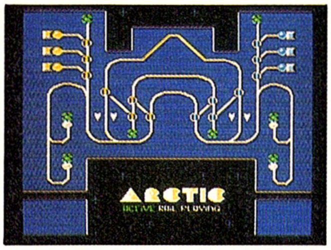
↑上下左右の長い坂道が問題。かなり勢いがないと逆行することができないのだ

MAP 05



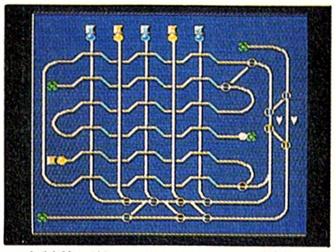
↑ポイントがひとつもない面。タイミングさえわかれば簡単なんだけど、結構大変だ

MAP 06



↑これも白い玉の逃がし場所が問題になる。玉の数が多いので、混乱しないように

MAP 07



↑規則的な形のマップ。やはり、特定の玉をいかにして加速させるかが最大の問題

SLG入門講座

シミュレーションゲーム

いやぁ、お久しぶりの“ＳＬＧ入門講座”ですなぁ。ま、それだけプッシュできるＳＬＧが少なかったってことですかな？　しかし!!　ついに大プッシュＳＬＧが登場するわけです。その名も「信長の野望・戦国群雄伝」なのです。あの光栄さんの新作です。ハマるぞっ!!



信長の野望・戦国群雄伝

■光栄■発売中■¥11800（税抜き）■カセット（Ｂ・バックアップ付）

てなワケで、今回は基礎編だ。はっきり言って字が多い。覚悟！　ＳＬＧは、試行錯誤が楽しいってことを忘れずにね。ゆったりした気持ちで、大きく楽しみましょ。戦国群雄伝では、武将を取り入れて、前作「信長の野望・全国版」にはない人間関係の妙味が味わえるようになったんだからさ。

◆新たなる戦国絵巻――かくして信長は天下をめざす

文／北枕獲

光栄の戦国ＳＬＧに、“歴史３部作”と呼ばれる作品群がある。「信長の野望・全国版」「三國志」「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」がそれである。しかし、ファンは貪欲である。この３作がおもしろければおもしろい程、次回作に期待をかける。その結果、登場したのが、「維新の嵐」「信長の野望・戦国群雄伝」「水滸伝・天命の誓い」「提督の決断」なのだ。

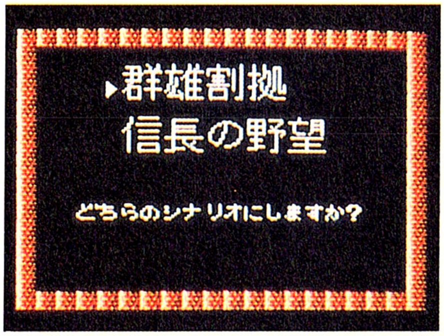
戦国群雄伝が初お目見えしたのは、昭和63年であった。そう、ファミコン版の全国版が発売された年である。その時から、いずれファミコンでも戦国群雄伝をと願ったファンも多かったことだろう。その夢が、いま、かなうのだ。無上の喜びである。あー、生きててよかった!!

って、ちょっとオーバーですか？　でも、うれしーよね。水滸伝も移植よろしく！　それにさ、信長シリーズはまだ続くみたいだし、ウワサどおりナポレオンも進行中らしい…。あー、楽しみだ、るん♡（とりあえず、これはパソコンの話だけどね）。

さて、ゲームの話に移ろう。立ち上げて、まずやらなきゃいけないのが、新しく始めるか、セーブしたところから始めるか。ま、これは、何の説明もいらないよね。セーブは１ヵ所しかできないのが、ちょっと悲しいけど。

新しく始める場合、次はシナリオの選択だ。「群雄割拠」「信長の野望」の２本がある。群雄割拠は1560年３月スタート。全国で戦国大名が台頭してきた時代で、“桶狭間の戦い”もこの年だぞ。28人の大名から１人を選び、38ヵ国の統一をめざす。信長の野望は1582年３月スタート。登場大名は10人。ほぼ中央を制した信長と、その回りを抑える大名との波ぎあいが燃えるぞ。もちろん通は信長以外でプレイするのだ。

ゲームに参加できる人数は０～４人。０人ってのは、全大名をＣＯＭに任せるウォッチモードのことね。大名を選択したら、おなじみスロットマシン式の能力値決定だ。ゲームレベル（１～５）と、他国同士のＨＥＸ戦を見るかどうかを決めたら準備完了。いよいよゲームスタートだぞ。



←最初はシナリオ選択。戦国群雄伝には、２本用意されている

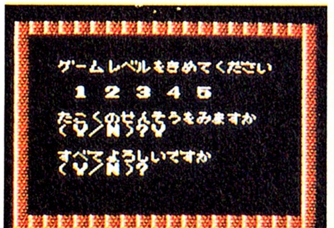


↓４人まで参加可能。０人てのは、いわゆるウォッチモードだ



→大名の選択。マップは全国版より見やすいね





←ゲームレベルと、他国のＨＥＸ戦を見るかどうかを決めれば準備ＯＫだ。さあ、天下を目指そう

↑大名の能力値決定は、おなじみスロットマシン方式だ。納得する値が出るまで、何度でも挑戦しようね

信長対信長

実はね、ここで「全国版」と「戦国群雄伝」の、新旧「信長の野望」対決ってのをやってこましたろうと思っていたのだよ。

思っていたのだけれど、ゲームの完成度なら、後発の戦国群雄伝の方が高いに決まってら～ね。

それにシステム自体が大幅に変更されてるから、同じ土俵で相撲を取るってのも、ちょっとねぇ…。

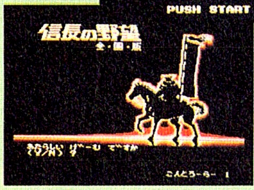
そこでだ。この囲み記事では、主な変更点ってヤツを見ていくことにしたのだよ。

ま、全国版と戦国群雄伝の関係ってのは、親兄弟ってゆーよりも、従兄弟って感じなんだよね。システム的には、全国版より三國志に近いのだよ、この戦国群雄伝ってゲームはさ。

そうそう、写真は、上段が戦国群雄伝、下段が全国版だからね。



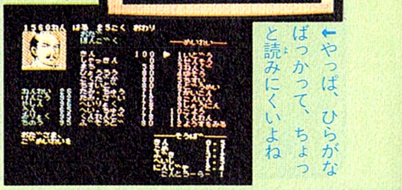
→いろいろと新しいシステムを搭載した戦国群雄伝



←このタイトル画面、好きやぁ。シブくていいよなぁ

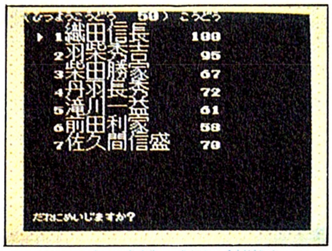


→イラストを多用して、見やすくまとまったメイン画面だ



←やっぱ、ひらがなばっかって、ちょっと読みにくいよね

◆行動力システム ―― ムダなコマンドは死を招く!!



↑スタート時の尾張の武将の行動力だ。わりと大きい方なんだよ、これでも

全国版と違い、戦国群雄伝では1ターンに実行できるコマンド回数に制限がない。もちろん、無制限にコマンドが実行できちゃったら、ゲームにならないからね。コマンド実行回数じゃない制限が取り入れられている。それが、行動力システムだ。プレイヤーは、まず、このシステムを理解しなければならないワケだ。

武将には、行動力とゆーパラメータがある。最高値は200。コマンドを実行すると、この値が減少していくのだ。つまり、コマンド実行に必要な行動力(小は自領の様子を見る0から、大は婚姻の130まで、さまざまである)が不足するまで、何回でもコマンドを実行できるわけだ。

行動力の回復(あるいは補充)は、毎月(つまり、毎ターン)行われる。ここで注意しなければならないのは、その回復量だ。各武将の政治力の約30%が補充されるのだ。つまり、政治力75の武将なら毎月約22が、30の武将なら毎月約10が回復する。実は、これが戦国群雄伝最大のポイントなのである。

もし行動力が0になってしまったら、政治力100の武将がフル回復するには、7カ月の期間を要する。政治力が60前後の並の武将では、ほぼ1年もかかるのである(ちなみに、相模の風魔小太郎は、最低の政治力11を誇る!? 彼の場合、1ターンの回復量は約3…。0から200まで、67カ月…、5年半かかるのだ)。

すべてのコマンド実行は、この回復まで考えて行わなければならない。とにかく、やるべきことは山積なのに、行動力には限りがある。特にゲーム序盤では、この傾向が強い(ゲームスタート時の行動力は、武将によって異なる。ルーキーは、政治力が低く、行動力もあまりなく、さらに家臣が少ないなどとゆー三重苦の大名を選んではいけない。素直に、織田、武田、上杉、毛利、北条あたりから始めてね)。コマンド実行は、慎重に行うように。ゲームスタート時の3月に行動力を使いきり、あとの11ヵ月を寝て暮らすなど、絶対に避けなければいけない。

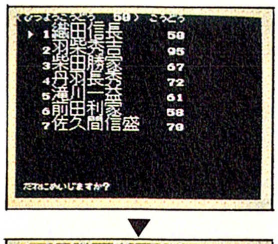
もちろん、カッコ悪いとか、そんな理由からではない。行動力の枯渇とゆーのは、一族滅亡に直結する緊急事態なのである。

なぜか? 他国に攻め込まれたとき、行動力が10未満の武将は出陣できないのである。もし、大名や城主の行動力が10未満であれば、刃を交えることなく負けてしまうのだ。もし、それが本国で、逃げこむ属領がなければ、ゲームセットになってしまう。こんなアホな負け方をしないよーに、十分に残り行動力には注意しなければならない。

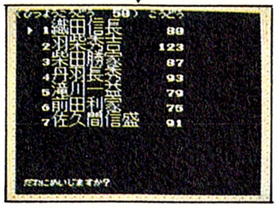
大名、城主が出陣可能でも、戦闘力の高い家臣が出陣できなければ、戦力は大幅に低下する。これも、国を守る上で、大きなネックになるだろう。

特にゲーム序盤では、富国強兵のために、あれもこれもとコマンドを欲張りがちであるが、序盤こそ、行動力温存を考えなければいけないのだ。

できうるならば、1年間のコマンド実行予定を、きっちりと計画するぐらいの慎重さが望ましいのだ。いくら優秀な武将といっても、行動力がなければ、"ただの人"なのである。前述した風魔小太郎や、服部半蔵のような戦争バカは、通常はひたすら行動力をため込むことのみに専心するとか、なんの使い道もないボケ家臣は、商取り引きや徴兵、訓練などの、各武将の能力に直接関わらないコマンド実行専用にするなど、大名、城主、優秀な武将の行動力は、極力温存するのが、天下統一への近道なのだ。



←信長に注目。減った行動力は…



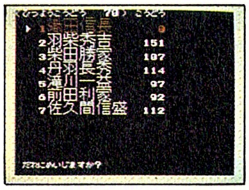
←一ヵ月後。政治力の約30%が補充されるのだ

この行動力は、攻め込まれたときばかりではなく、攻め込むときにも重要になってくる(もちろん、戦争に勝つことを前提にしての話であるが)。つまり、戦争に勝てば、戦後処理が必要になるとゆーことなのだ。部隊の再編成や、新たに召し抱えた武将の忠誠心を上げるために褒美を与えるのに、大名、城主の行動力が使われる。つまり、十分な行動力を持たない大名、城主では、戦後処理が十分に行えないのである。また、それぞれの家臣の行動力も、荒れた国土を再建するのに必要だろう。

やはり、攻め込む武将たちの行動力は、80以上は欲しい(あるいは、内政用に政治力が高く、行動力のたっぷりある武将を帯同するか)。

少なくとも、その国の城主にしようとする武将は、3ケタの行動力を持っていた方がいいだろう。

この行動力を理解し、慣れることが戦国群雄伝の第一歩なのだ。常に注意を払い、計算しながらコマンドを実行するようにすべきであろう。



→大名・城主の行動力が10以下になると…



→他国に攻め込まれたときに…



↑出兵することができないので、戦わずして負ける。ゲームオーバーに直結することもあるのだ。くれぐれも大名・城主の行動力には注意だ

能力値

スロットで決定する大名の能力は、全国版が健康、野心、運、魅力、知能の5つ、戦国群雄伝が政治力、戦闘力、魅力、野望の4つだ。細かい説明は省くけど、健康以外は、ほぼ対応しているようだね。戦国群雄伝の場合、とうぜん各武将もこの値(とうぜん忠誠度もある)を持っている。さらに、武将同士の相性など、表示されない隠れパラメータも存在するようだ。



→政治と魅力には根性入れて。戦争は数でなんとかなるさ

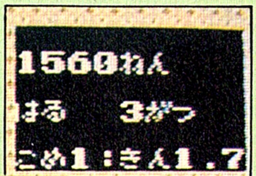


←全国版では、健康が最大のポイントだったよね

ターン

全国版では1年が春夏秋冬の4ターンだったが、戦国群雄伝では1年12ヵ月の12ターンに増えた。

つまり、1年に4回しか実行できなかったコマンドが、ターン数と行動力システムのおかげで、かなり増えることになったワケだ。それだけ、1年が複雑になった、ゲームが深くなったってことだよね。やっぱりさ、1年は12カ月がいいやね。



→戦国群雄伝は、一年が12ターン。いろいろできるね



←全国版は、一年が4ターン。コマンドは、よっく考えて

◇内政——富国強兵なくしては、天下統一など夢だ

富国

まず、取りかからなければならないのは、富国である。軍備を増強するにしても、他の国にチョッカイをかけるにしても、先立つモノがなければどうしようもない。

そこで、開発コマンドを実行することになる。石高を上げ、秋の収穫を増やす"開墾（必要行動力50）"、開墾で下がった治水度を上げる（高いと収穫が増え、災害が起こりにくい）"治水工事（必要行動力50）"、城下町に投資し、商業価値・文化度を上げ、春の税収を増やす"町投資（必要行動力50）"が、富国の三本柱である。また、民忠誠度を上げるためにもかかせないコマンドなのだ（全国版と異なり、戦国群雄伝には"施し"がないのだ）。

これらの開発コマンド群は、実行するべき季節とゆーものがある。秋の収穫のために行う開墾や治水工事は3～8月に行い、春の税収のための町投資は9～2月に行うのは基本中の基本だ。もし、どうしても借金をしなければならないのならば、3月に借りるようにする（返済は2月である。間違っても年末年始に借金はしないこと）とか、徴兵は10月以降に行う（俸禄の支払いは9月である）など、細かい配慮が富国を早く確実にするのだ。

最初の1年は富国に励むのが基本であろう。ただし、例の残り行動力には、くれぐれも注意すること。

また、商人との米取り引きも、金儲けの手段として使えるが、それは先の話だろう。最初は、相場など気にしている余裕はないだろうから。

また、武将の忠誠度や、政治力・軍事力をアップすることなども、富国と呼べるかもしれないが、武将人事関連は、後でまとめて扱うので、そちらを参照してほしい。

強兵

軍資金が貯れば、次は強兵である。これは、軍事コマンドがメインになる。

新たに兵を雇用する"徴兵（必要行動力50、兵1人につき金1が必要）"、兵士を武将に振り分ける"再編成（大名、城主のみ。必要行動力20）"、兵士の訓練度を上げる"訓練（必要行動力40）"、隣接する国に攻め込む"戦争（必要行動力40）"、城防御度を上げる"築城（開発コマンドの1つであるが、性格上強兵に含む。必要行動力50）"、武装度を上げる"武器購入（これも、軍事コマンドではなく、取り引きコマンドなのであるが。必要行動力40）"等が、主なものである。

徴兵をする場合、戦闘力の高い武将から、兵を補充していくのが常識であろう。しかし、この常識にこだわり過ぎると痛い目に会うこともある。

しかし。大名、城主が政治力の高い内政タイプであっても、兵数1とゆーワケにもいかない（全国版同様、第1部隊を兵数1にする戦略もないことはないが、これはかなり特殊な場合である）だろう。

さて、徴兵をする場合の注意を少し。まず徴兵できる人数は人口、民忠誠度、大名の魅力等で決定される。つまり、コマンドを実行する武将の能力値は関係ないのだ。こーゆーときにしか役に立たない武将も多い。無能な武将で徴兵が基本である。

再編成は、城主の行動力を消費する。使用は必要最小限にとどめたい。

「ヒマなときには訓練を」とゆー全国版の教訓は、戦国群雄伝でも生きている。ただしこれは、行動力に余裕のあるときに限られるが…。

戦争に直接付随する外交、謀略等は、後にまとめてあるので、そちらを参照してほしい。



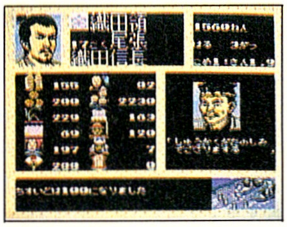
↑開発のサブコマンド。1～3が富国のためのコマンドだ



←開墾は春から夏にかけて行うように



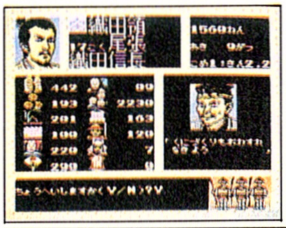
↑秋から冬は、町投資をするように。なぜかは、わかるよね



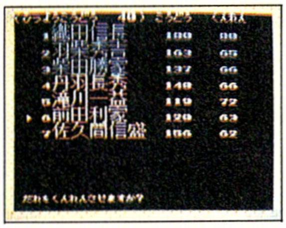
→治水工事も忘れないように。けっこう重要だぞ



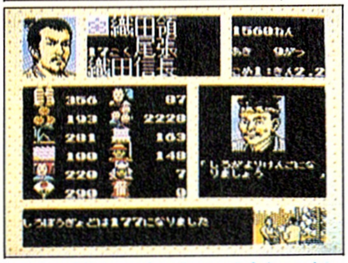
↑こちらは、強兵コマンド。再編成は、極力しなくてすむように徴兵しようね



←徴兵は国力を考えて。8、9月は避けてね



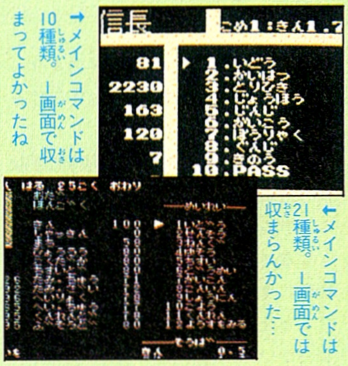
→訓練は、複数の武将が同時に行えるからね



↑開発の築城や、取り引きの武器買いも強兵コマンドと呼べるだろう

コマンド入力

本文でも触れているとおり、行動力&武将システムのおかげで、1ターンに何回でも実行できるようになった。また、それにともない武将人事に関するコマンドが新設された。メインコマンドの変更もあるが、光栄の歴史シリーズのユーザーなら、そう戸惑うこともないだろう。戦国群雄伝が初めてってゆー人は、ちっとツライかもしれないけど、なーに、要はナレなのさ。

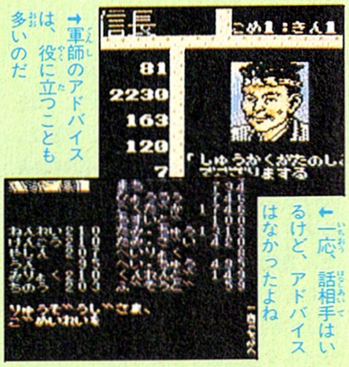


→メインコマンドは10種類。1画面で収まってよかったね

←メインコマンドは21種類。1画面では収まらんかった…

アドバイス

武将システムを使用する戦国群雄伝における特色の1つに"軍師"がある。家臣の中で政治力、戦闘力の和が150以上あれば、軍師としてアドバイスをくれる。全国版でも正体不明の側近がいたが、アドバイスとゆー程ではなかったしね。で、この軍師の信頼度だけど、一応信頼してもいいようだ。ただし、軍師はキミの実力を知らない。数値による単純な判断であることを忘れるな。



→軍師のアドバイスは、役に立つことも多いのだ

←一応、話相手はいるけど、アドバイスはなかったしね

◆人事 人は城、人は国、人は財産なのである

戦国群雄伝における最大の楽しみの一つは、この人材管理なのである。「三國志」をプレイしたことがある人は分かっていると思うが、武将とゆーのは楽しいものである。

さて、全国版にはなかった人事コマンドである。国内に潜伏する浪人を探し出し、家臣として登用する"捜索(必要行動力70)"、隣接国の武将や、自国内に存在が確認されている浪人を家臣に登用する"取り立て（本国のみ。必要行動力70)"、配下の家臣を追放する"解任（大名のみ。必要行動力20)"、家臣に金を与え忠誠度を上げる"褒美（大名、城主のみ。必要行動力20)"、武将に学問をさせて能力を高める"教育（必要行動力90)"、属領の城主を交代させる"交代（本国のみ。必要行動力０)"の六つのサブコマンドが、人事コマンドだ。

では、それぞれのサブコマンドのポイントを説明しよう。

捜索はムダ、とは言わないが、あまり期待しない方がいい。能力が分からず家臣にすることになるから、一種のカケである。そして、このカケはたいていハズれるのだ。特に序盤では、捜索に行動力を使うより、富国に使った方がいいだろう。それでも捜索をやりたいなら、文化度を上げておくこと。また、せっかく見つけても、大名の魅力が低いと士官を断わられることもある。もう一つのチャンスは隣接国の大名家が滅んだり、戦争があったときだ。野に降った浪人は隣接国に潜伏することが多い。さらに、大名が魅力的なら、浪人が士官してくることもある。アセる必要はないだろう。

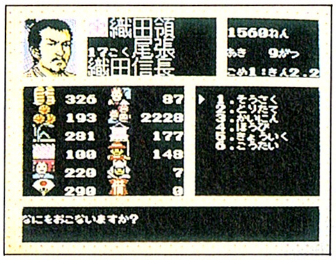
取り立てこそ、戦国群雄伝の醍醐味だ。自国の国力はアップし、敵国にダメージを与える一石二鳥の策略である。もちろん、引き抜きをかける前に、情報収集をしておくこと。もちろん城主や軍師を引き抜ければ最高だが、彼らは厚遇されているだろうし、大変な苦労をさせられる。とりあえずの狙い目は、忠誠度が低く兵士数が多い武将だろう。使えない武将なら、兵士だけいただいて捨ててしまうとゆー極道な手もある。この引き抜きは、とうぜん他国から自国に対しても行われる。多少のムリはしても、使える武将の忠誠度は100にしておきたい。また、説得工作を行う使者だが、政治力、魅力が高いことも重要だが、相性など、表示される能力以外の隠れパラメータもポイントになる。これは、いろいろ試してみるしかないが…。しかし、大名自ら出向くのは避けた方が無難だ。なにしろ敵国に赴くのだから、捕まる可能性もあるのだから。

忠誠度が低く、使えない家臣は解任することになるが、こんなつまらないことで、大名の行動力を減らすのはもったいない。だからといってムダ飯を食わせておくのは…。もし、友好度の低い隣接国があるなら、兵１で攻め込ませてしまうとゆーのもいいだろう。

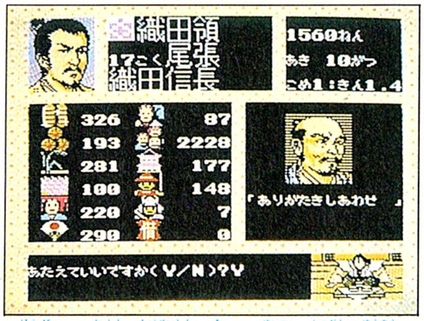
褒美は、家臣の忠誠度を上げる唯一の方法である。特に新しい国を獲得したときには、よく使うコマンドだ。しかし、城主の行動力が10未満にならないように注意すること。行動力が不安なら、対象武将を他の属領に移動させてから褒美を与えるのもいいだろう。

教育には"政治学（政治力アップ)"と"兵法（戦闘力アップ)"の２種類がある。有効な手段だが、制約も多い。教育を受ける武将より５以上能力が高い武将が必要で、文化度が高いほど効果が高い。

武将の能力を掴み、適材適所を心がければ、天下統一への道も見えてくるだろう。人は財産なのだ。



↑戦国群雄伝最高の魅力、人事コマンドだ



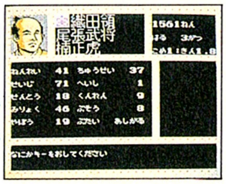
↑褒美は、家臣の忠誠心を上げる唯一の手段。有能な武将には出し惜しみするな！



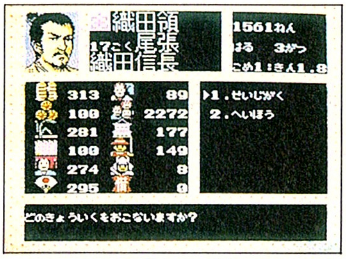
↑浪人が仕官してきたぞ。どうすべ？



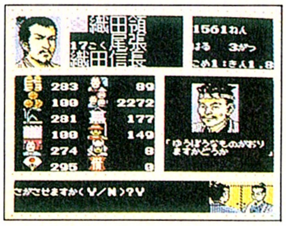
↑ま、とりあえず取り立てておこうか



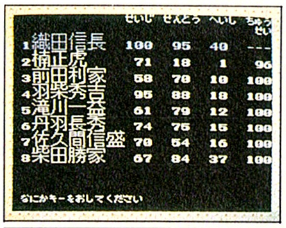
↑政治力は結構高い。ま、これならいいや



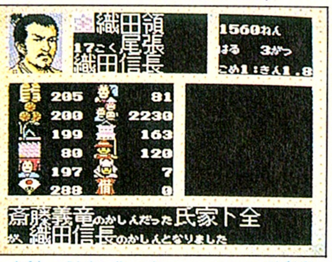
↑もうちょっとで軍師って家臣は、どんどん教育しよう。軍師は何人いてもいい



↑捜索は、行動力に余裕があるときにしようね



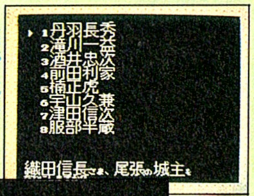
←丹羽長秀なんて、一回教育すれば軍師になれる



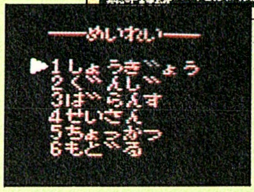
↑他国の武将を引き抜く!! これぞ戦国群雄伝の醍醐味なのだ

属領

全国版では、商業、軍事、バランス、生産、直轄の５種類。戦国群雄伝では、城主に委任するか、しないかの２パターン。注意しなければならないのは、国政を城主に任せるのではなく、COMに任せるってこと。COMの判断で、勝手に城主が移動してしまうこともあるのだ。また、軍資金・兵糧の移動を行おうと思えば、事前に委任を解除しておく必要がある。



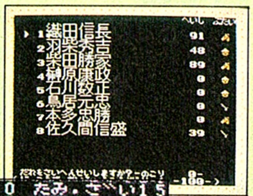
↑城主の決定。データは出ないんで、予め決めておくこと



←属領は５つのタイプから選べる。とってもラクだったよね

部隊

全国版では、第１〜第５部隊まであった。戦国群雄伝では、各武将が１部隊を持っている。部隊の種類はどちらも騎馬隊、足軽隊、鉄砲隊の３種類だ。戦国群雄伝では、武将によって部隊の種類が決まっているので、戦争においては出陣武将の選択の重要性（もちろん、全国版でも国によって編成を変える必要はあるが）が、かなり高いのも事実である。



↑武将によって部隊が決まっている。変更は不可



←部隊の編成は、自由に（除く鉄砲）変更できた

◆対外政策　天下を目指すのは、キミだけではない!

外交

当り前の話であるが、天下統一を狙う戦国大名はキミが担当する大名1人だけではない。すべての大名が虎視眈眈と天下を目指している（中には、物理的にかなり苦しい大名もいるようだが）。それらの大名と、うまくつきあっていくことも、戦国大名の条件である。そのためにあるのが、〝外交コマンド〟なのだ。

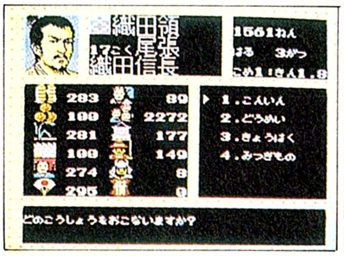
他国の大名の姫を嫁にもらい友好度を上げる〝婚姻(必要行動力130)〟、他国の大名と同盟を結び(期間12カ月)友好度を上げる〝同盟(必要行動力100)〟、他国の大名を脅して自分の家臣にする〝脅迫(必要行動力130)〟、他国の大名に金を送り友好度を上げる〝貢物（必要行動力80)〟の4つのサブコマンドがある。

婚姻、同盟、貢物は、すべて友好度を上げるためのコマンドであるが、友好度を過信してはいけない。たとえ90以上あろうとも、スキを見せれば（城主の行動力が10未満になる、兵糧が0、兵士数が0、等）容赦なく襲ってくるのが戦国時代なのだ。

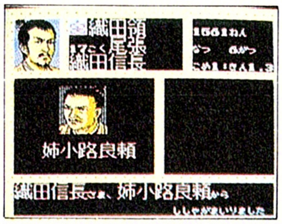
同盟にしたところで、全国版のような不戦同盟ではなく、攻め込まれにくいとゆー程度、よーするに気休めなのである。もちろん、こちらから同盟国に攻め込むこともできるが、他国の信頼を失う恐れも…。

脅迫は、相手をかなり上回る兵力、野心がなければ成功しない。つまり、序盤ではやるだけムダ。友好度も下がるし、アセって実行しても、ロクなことはないだろう。お楽しみは後回しだ。

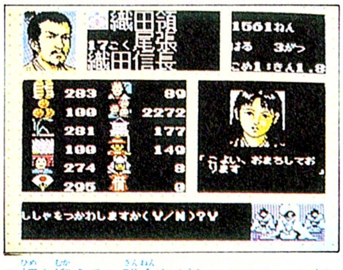
貢物は、金で相手のご機嫌をとる屈辱的コマンドである。だが、友好度を上げるためには、一番効果的な手でもある。屈辱も、また、未来へのスプリングなのである。



↑外交コマンド。脅迫が成功するようになれば、天下統一もそう遠くないだろう



←もちろん、他国から外交してくることもある



↑姫を迎える。残念ながら、このシーンだけでしか、顔を見ることはできない



→そう、油断禁物。友好度なんて目安にすぎない

謀略

兵力と兵力が正面からぶつかり合う戦闘だけが、戦争ではない。忍者を使い、他国に謀略を仕掛けるのも、立派な戦争である。戦国群雄伝にも、そのための〝謀略コマンド〟が用意されている。これらのコマンドを使い、攻め込む前に敵国にダメージを与えることも、立派な戦略なのである。戦国時代においては、〝力が正義、生き残った者が正義〟なのである。

ただし、こーゆー裏工作は、必要行動力も高いし、成功確率も低い。多用すべきではないだろう。

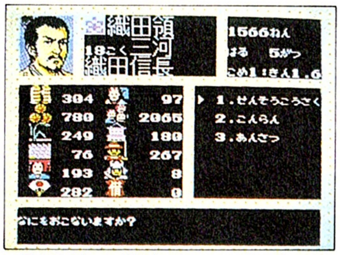
他国同士を戦わせて、お互いの国力を消耗させる〝戦争工作（必要行動力100)〟、他国内に大名の悪いウワサを流し民忠誠度を低下させる〝混乱（必要行動力90)〟、刺客を放ち他国の大名を暗殺する〝暗殺（必要行動力100)〟の3つのサブコマンドがある。

戦争工作は、2国に忍者を送り、敵愾心をあおり戦争を挑発する。成功すれば、2国間の友好度は低下す。ここで注意しなければいけないのは、それが必ず戦争に発展するとは限らないとゆーことだ。結局、行動力を100も消費してまで実行する価値があるかとなると、首を傾げざるをえない。よっぽど行動力が余っているときのお遊びぐらいに考えた方がいいだろう。

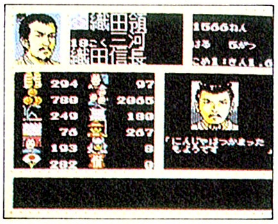
混乱に成功すると、民忠誠度が低下し、一揆が発生しやすくなる。これも可能性が増えるだけで、一揆が起こるとは限らないわけだ。一揆が起こらなくても、民忠誠度が下がるという実効があるわけだから、戦争工作よりは確実な方法だろう。

暗殺の成功確率は、いかなる場合でも10%未満。結局〝運試し〟以外の何物でもないわけで、あまりすすめられる方法ではない。ちなみに他国の大名も暗殺を仕掛けることがあるが、プレイヤーの大名が暗殺されることは、絶対にない。

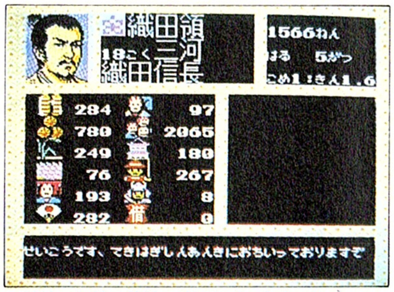
こう見てくると、決して安易に謀略を行うべきではないようだ。



↑忍者を使った謀略コマンド。攻め込む前に活用しよう。いわばウラの戦争だ



→暗殺の成功率は10%以下。アテにしてはいけない



↑混乱に成功。敵国の民忠誠度が低下、一揆が起きやすくなる。あくまで〝やすくなる〟だけで、確実に起こるワケじゃないからね

MAP

全国版50カ国に対し、戦国群雄伝は北海道、東北、九州を除く38カ国である。国数は減ったが、ターン数の増加、武将システムの導入で、ゲーム自体は深くなっている。と同時に、一層プレイヤーへの対応が広がった。レベル1の織田、武田あたりなら、よほどのミスをしない限り、ルーキーでも天下統一が可能であろう。一方、レベル5の六角など、マニアもうなることになる。



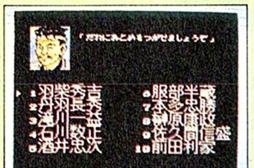
→北はここまでしかない。南も九州はないんだよね



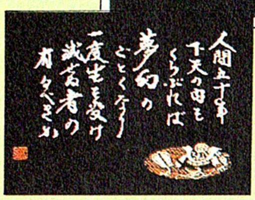
←北海道から九州まで。ちょっと見にくいMAPだったよね

後継者

全国版と戦国群雄伝の最も大きな違いの1つが、この後継者システムだ。このおかげで、大名が死んでも3代までゲームを続けることができる（もちろん条件はあるが）ようになった。全国版のように大名の寿命を気にしつつプレイする必要もないワケ（ま、ウチの竜造寺クンは500歳越えてるけど…）だ。使える軍師を持つ、しょーもない大名は、さっさと死んでもらう手も…。



→大名が死んでも、後継者でゲームが続けられる。うれし!!



←大名が死ぬと即ゲームオーバー。健康には注意しましょう

おっとどっこい、RPGもうひとつの雄！

Wizardry
The Knight of Diamond

ウィザードリィIII

■アスキー ■¥6800 ■カセット

ナイト・オブ・ダイヤモンド

発売日は3月9日なり

文●ベニー松山

我等を集めよ!! KOD's!

時の流れは速いもので、今は二月。年が明けてから一ヵ月以上が経過している訳で、僕としては驚きを禁じ得ない。一日一日がそれこそ矢の如くに過ぎ去っていくのだ。

しかし、読者の皆さんの中には、この一月余りがいつになく長く、ゆっくりだったと反論する向きもあることだろう。もちろん、僕はその理由について判っているつもりである。今号の必本がそうであるように平成二年の二月は'90年代最初のビッグタイトル『ＤＱⅣ』に半ば支配されているようなものなのだ。もういくつ寝るとドラクエフォー、と待ち遠しさが募る気持ちも理解できる。

が、ＦＣ業界のお祭り騒ぎの間隙を縫うが如く、ひとつの重要ニュースが発表されたのを見逃してはならない。即ち、ウィザードリィシリーズ第三作『ダイヤモンドの騎士』の発売日の正式決定だ。

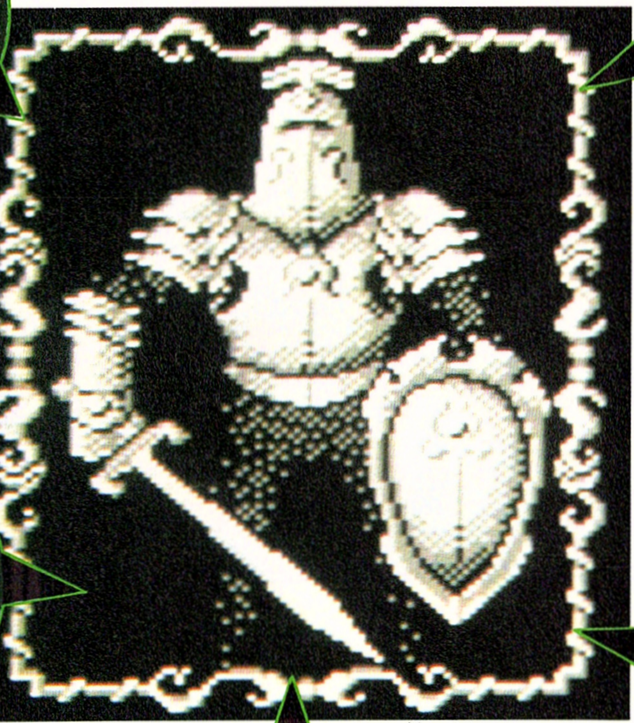
発売は３月９日。ドラクエの熱気も醒めやらぬ時期ながら、含むところもあるのではないかと考えさせられる辺りだ。これはあくまで推測の域を出ないが、２月11日の初日にドラクエを手にした人は、恐らくこの時期にはシナリオをとっくに終わらせ、キャラクターをひたすら育て上げていることだろう。勇者のMPは高笑いしながらギガデインをかけられるまでに跳ね上がり、アリーナ王女の素早さは最大値の255、三度に一度は会心の一撃を叩きだすくらいにはなっていると思う。

そして、そろそろキャラクターたちの能力の上限が見えてくる頃だとも思えるのだ。

そうなるとRPGの経験値稼ぎというものは急につまらなくなってくるものだ。だけど勢いのついた指先はただひたすらキャラクターのレベルアップにコントローラーを操り続ける。人はそんな時思うのだ。「ああ、今キャラクターを育てたくなるような新しいRPGがあったなら！」

そこに満を持して登場するのがウィズIII。人々は自らの欲求を満たすゲームの登場に嬉々とし、またその発売時期の巧みさに感嘆の吐息を漏らし、我先にウィズIIIを手に入れようと店に走るのであった……。

推測どころか妄想に近い馬鹿話だけど、もしかしたら――と思わせるところがウィズの神秘的なところ。くれぐれも皆様、二月が過ぎるのは早かったなんて言わないように。













KOD'S Helm

KOD'S Armor

Hrathnir

KOD'S Shield

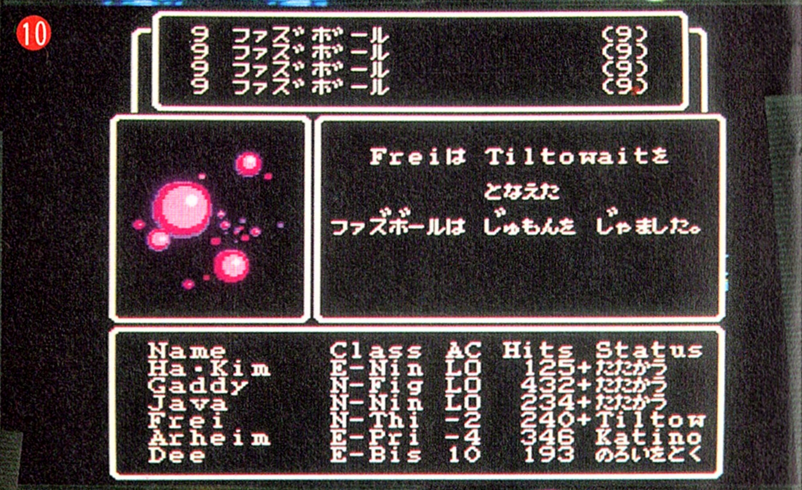
KOD'S ?

KNIGHT OF DIAMONDS









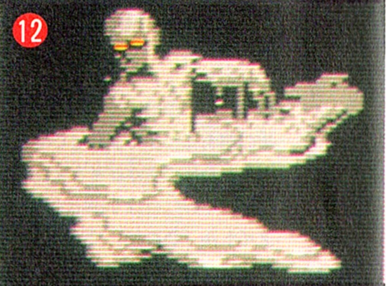








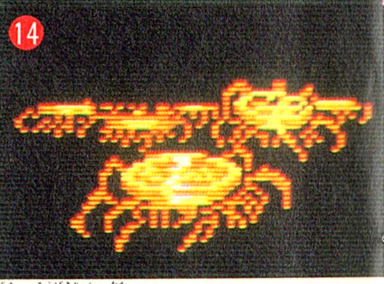












敵 MONSTERS

逃げるほかない敵も！

ウィズに登場するモンスターの攻撃パターンは他のRPGに比べて厳しいものが多い。誰もが嫌うレベル低下のエナジードレイン攻撃をはじめ、瞬時にキャラクターの命を奪うクリティカルヒットや、確実にHPを一桁にしてしまう呪文マバディなど、キャラクターの消滅まであリうるシステムだけにシャレにならない攻撃はIIIでもそのまま受け継がれている。

オークやコボルドのようなザコやジャイアントやデーモン系の強敵など、I、IIのモンスターも数多く登場するが、今回は迷宮の1階から4階までに出現する新デザインのモンスターを紹介してみた。中には見かけによらず厳しい特殊攻撃を繰り出す怪物もいるので、いざという時に泣きを見ないよう御用心。

❶ノーシーアムスワーム　蚊柱のような状態の虫の群れだ。ブレスの威力は低いが数が多く、魔術師の呪文なしでは苦労するだろう。

❷ブレードベア　刃のような爪を持つ怪物熊。攻撃力は高い。

❸ラビットラット　首斬りウサギのボーパルバニーと徒党を組む巨大ウサギ。

❹スコーピオン

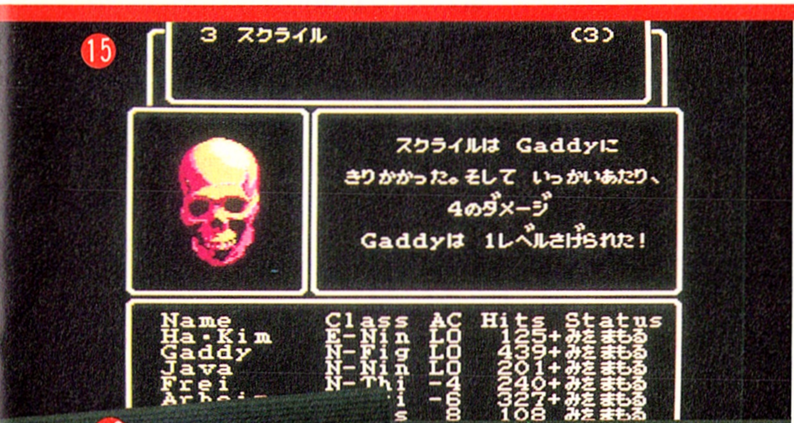
❺ワーライオン　おなじみのライカンスロープ。百獣の王と呼ぶには少々役不足だ。

❻ワーバンサー

❼マンティコア　人面犬ならぬ人面の魔獣。一種のキメラだが火は吐かない。

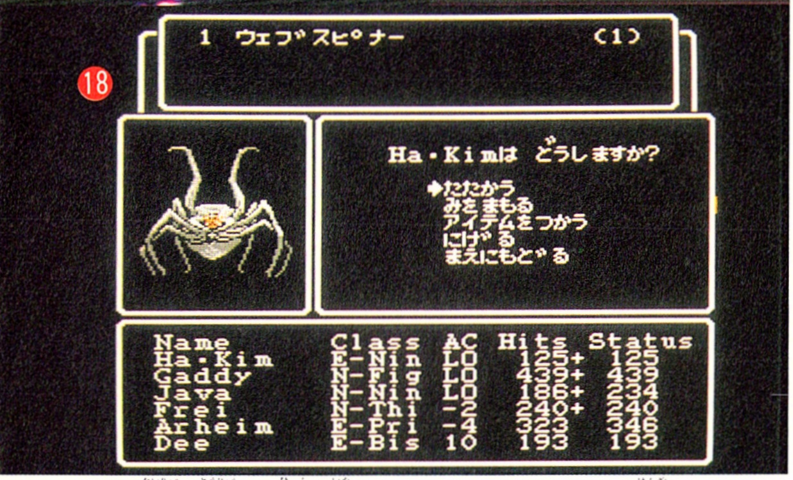
❽ドゥームトード　呪文を使うだけではなく、アンデッドでもある変わり種。

❾ヘルハウンド　悪魔系モンスターと









ともに大量に登場する火吹き犬。

⑩ファズボール　攻撃は何もしてこないがひたすら仲間を呼ぶ。呪文が一切通用しないため、これだけ大量に出現されると逃げる他に手はない。ちなみに経験値は1である。

⑪キャリアー　妙な病気を持っていそうなアンデッド。パラライズあり。

⑫ワーアメーバ　凄まじい回復能力を誇る液体人間。下等生物なのか?

⑬コンストリクター

⑭ライノゥビートル　金貨型擬態生物。

⑮スクライル　髑髏の化け物。恐怖のエナジードレインは健在だ。

⑯イビルアイ　"邪悪な眼"。スクライルと行動をともにする怪生物だ。どこから出すのかは不明だが火を吐く。

⑰オークロード　オークの貴族階級。オークだけに芸はないが、重量級のせいか4階までに登場する一般モンスターの中では最大の攻撃力を持つ。

⑱ウェブスピナー　これでアンデッドだからたまらない。蜘蛛だけに毒かと思いきや、魔術師・僧侶両系の呪文を使い、2レベルものエナジードレイン能力まで持っているのだ。

道具 ITEMS

両刃の剣のスペシャルアイテム

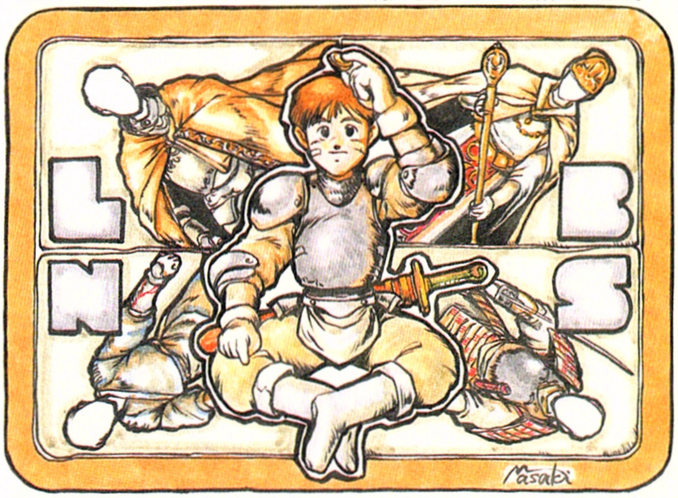
パソコン版『ダイヤモンドの騎士』は、『狂王の試練場』でレベル13以上に育て上げたキャラクターのためのシナリオだったのは有名な話。FC版は上層のモンスターこそ弱めに調整し直されているものの、アイテムは上級プレイヤー向けの品揃いそのままだ。中には便利だけど危険窮まりない、こんな両刃の剣の品物も——。

全クラスに変身可能!

キャラクターの職業を変える際、アイテムのS.Pを使った"変身"は転職に比べ、レベルをそのままに性格にも縛られず他のクラスになることができる有利な方法だ。が、今までのIとIIでは忍者への変身アイテムしか存在せず、転職なしのロードを創るのは困難で、中立の僧侶系クラスはありえなかった。でももうこれは過去の話。IIIに新登場する『力のコイン』は、キャラクターを全てのクラスに変身させるS.Pを秘めた強力な品物だ。一度使えばエリートクラスに、二度目の使用で基本クラスに変身できるのである。ただし効果はランダムで、狙ったクラスになってくれるとは限らない。しかも二度目の使用時には死ぬ。注意!

MPがオール9に!

MPは1レベルにつき最大9回、単純に考えるなら全7レベルで63回は呪文を唱えることができることになる。しかしレベル7のMPを9回とするには少なくとも20以上のキャラクターレベルを必要とし、また地底深くでMPを使い果たしたならどれだけレベルが高くてもはや呪文を使うことはできもなかった。が、もうこれも過去の話。魔法使いのみが扱えるアイテムながら、『偉大なる魔法の杖』はそのS.Pでいつでも MPを回復させ、しかも低レベルの魔法使いですらMPの上限をオール9にすることができるのだ。無論呪文自体を覚えていなければMPがあっても無意味だが。なお、二度目は全ての呪文を忘れさせる副作用がある。



緊急特集!!

■スクウェア■4Mバッテリーバックアップ付

ファイナルファンタジーⅢ

FINAL FANTASYⅢ

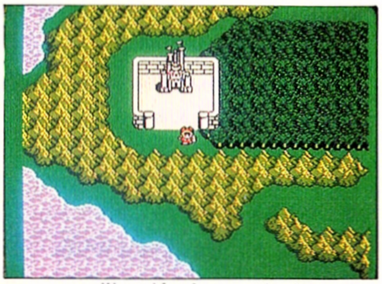
4月27日
8400YEN(税抜き)
発売決定

発売日も決定し、さらに人気が高まっていく「ファイナルファンタジーⅢ」。今回は現在公開できるギリギリの最新情報と、筆者が体験したＦＦⅢの凄さを紹介する。心して読むように！

文⊙手塚一郎

ストーリー

ＦＦⅢのオープニング・ストーリーは未だ公開されていないが、それは何故なのだろう。特に重要ではないからだ。これが何を意味するのかは、じっくり考えてみれば判ると思う。小説などでも見かける、あのパターンだ。主人公たちが冒険者とは限らないしね。



↑すぐ南にお城が見える。雰囲気からするとゲームの序盤かな。中に入ってみたいね

システム

システム的には、ⅡよりもⅠに近いといえるだろう。被ダメージによるキャラクターの成長や、武器および魔法の習熟は廃止された。代わりに、経験値によるレベルアップが復活したのである。目新しさよりも、遊びやすさや楽しさを追求した結果かもしれない。

アニメ処理などの採用により少々スローテンポであった戦闘モードも改善されスピーディになった。これはアニメ処理をカットしたなどの理由によるものではない。ＦＦシリーズの魅力のひとつであるアニメ処理を継承しながらもスピードアップに成功したのは、遊ぶ側に立って再設計を施したからだ。例えば、剣で敵を斬る場合。以前は剣を振るアニメーションが終了してから敵が斬られていたが、もしもこれが同時に処理されたとしたら……。そう、これだけでも戦闘時間が短縮されるはずだ。さらに複数の敵への攻撃呪文も1匹ずつではなく同時に、そしてダメージ量もウインドゥではなく、それぞれのキャラクター（および敵）の上に表示されることになった。

このように戦闘がスピードアップしたことで得られる一番の利点は、ＦＦシリーズの核である「物語」に専心しやすくなることだ。小説顔負けのストーリーを気持ち良く体験できる――これがＦＦⅢのシステムだろう。

ＮＰＣ

「ＮＰＣ」とはテーブルトークＲＰＧで使われる用語のひとつで、ノン・プレイヤー・キャラクターの略だ。プレイヤーのいないキャラクター――つまり、ゲーム上の登場人物のことである。もちろん、街の人々もそうだが、ここではゲーム中に仲間となるキャラクターに絞って書いていきたい。

ＦＦⅢは、Ⅱのようにゲームの展開によって仲間がどんどん変わっていくことはないようだ。4人で組まれるパーティのメンバーは最後まで変わらないらしいのである。

が、だからといってⅡであった女海賊・レイラやスパイ男（？）・ゴードンたちに見られた出会いや別れ、あるいは死がなくなってしまったわけではないようだ。

パーティを構成する4人は固定だが、それ以外にも重要なキャラクターが、そこに絡んでくる――これはぼくの推測に過ぎないが、まったく的はずれではないと思っている。

ＦＦシリーズの核をなすのは、そこに存在する、練りこまれたストーリーであろう。ならば、ここでいうＮＰＣは不可欠に違いない。

「ドラクエ」に代表される一般的なＲＰＧのストーリー展開を小説の「一人称的楽しさ」とすると、ＦＦのそれは「三人称的」な感触があると（ひとりで勝手に）思っている。いわゆる仲間だけで進んでいくのではなく、そこにプレイヤー以外の力が加わっていく点が楽しいのだ。ドラマチック――この表現が一番似合うＲＰＧだろう。

さて、このＮＰＣ、Ⅲではその扱い同様に役割なども変わってくるのではないか、という想像ができると思う。答から書いてしまうと、その想像は正解だ。だけど、残念ながら、彼（または彼女）の役割が何であるのか現段階では不明。ひとついえるのはⅡとまったく同じ存在ではないということだけ。いろいろと想像はふくらむ。発売日が、さらに楽しみだね。

職　業

Ⅰでは職業選択、Ⅱはあらかじめ用意されたキャラクターでゲームを進めてきた。では、Ⅲは？

以前は、メインのキャラクターが20人用意されていて――という情報が流れたこともあったが、実際には20種類の職業が用意されているとのことだった。

こう書くと「何だ、Ⅰに戻っただけか」と思う人もいるだろうが、残念ながらハズレ。Ⅰでの職業選択の幅が広くなっただけではないのだ。

ＦＦⅢ以外にも職業選択が可能なＲＰＧとして思いつくのは「ドラクエⅢ」や「ウィザードリィ」シリーズ。これらは「転職」することができ、より上





➡サラ姫のイラスト。それ以外は不明なので説明できるわけがない。ま、彼女の正体はいずれ明らかになるであろう

⬅シド爺さん。こうやって描かれているぐらいだから重要なキャラなんだろうね。風貌からすると飛空艇関係っぽい

級の職業を目指す楽しさがあった。ところが、ＦＦⅢのそれは単にそこにとどまらない。まだ具体的には書けないけれど、今までのＲＰＧにはない、そして解き終えてもさらに楽しめる職業システムだと断言しよう。

さて、ここからはＦＦⅢが誇る20の職業について少々。

職業はⅠであったようなものに、いろいろと加わっているようだ。ハッキリとは判らないが、実に多彩なものが用意されていると思われる。

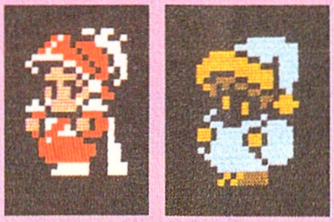
スクウェアの方によれば、職業の数が多いだけではないとのこと。ということは、それぞれの存在価値が高いわけだろう。しかも、どの職業でもクリアは可能であるらしい。

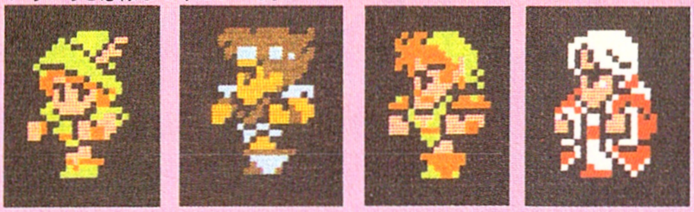
こういったことから考えれば、各職業は必ず他の者にはない素晴らしい力を持っているという想像がつく。

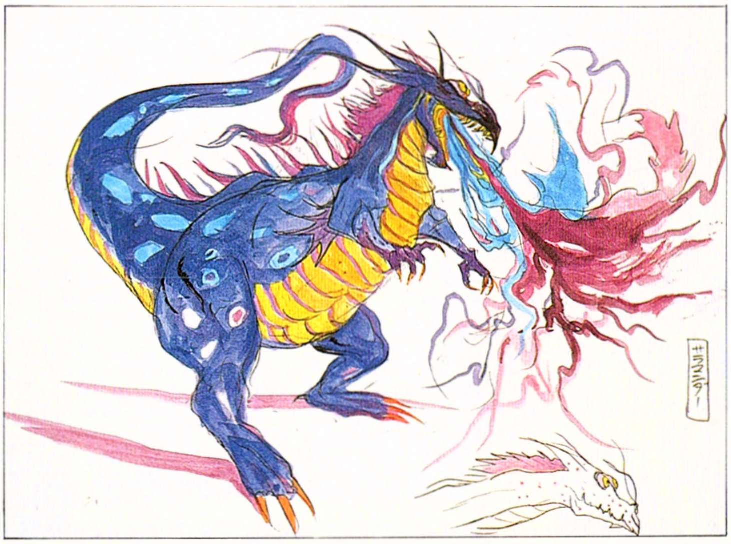
その職業なりの力がどこで発揮されるのかは判らないけれど楽しみなことには変わりはい。解き終えても楽しめるとは、この辺が深く関係してそうだ。

職業変わればキャラも変わる

ここに載せた６人のキャラクターたちは、パーティを組む仲間たちのものだ。というより、選択した職業によって変わるわけですな。どれがどんな職業かは見てもらえば判る……わけないねえ。ま、参考までに掲載しておく。いろいろと想像してくださいな。

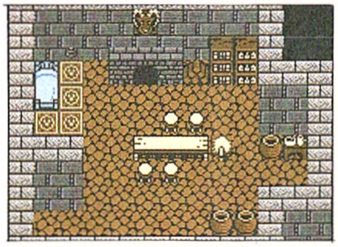








↑町。どんな建物かは看板を見れば判ってもらえるだろう。町の人との会話も重要だ



↑どこの部屋かな？　置かれている小物が雰囲気を出している。調べてみると……

魔　法

ⅡにあったⅠ魔法の習熟度は姿を消し、代わりにⅠのようなレベル毎の回数によるシステムとなった。ＦＦⅠを知らない人は、ウィザードリィの呪文システムを思い浮かべてくれればいいだろう。消費ＭＰを考えずに回数のみに気を使ってればＯＫなので、かなり遊びやすいと思う。ぼくは好き。

魔法は基本的には店で買うことになる。ⅠやⅡでは「知識」として魔法が存在していたが、Ⅲでは「アイテム」の感覚に近い。そう、いつでも受け渡しが可能なのだ。楽しみが広がるね。



↑ここは酒場かな。重要な情報が聞けるかも。魔法についても教えてくれるかな？

アイテム

アイテムについては、実のところ、まだよく判っていない。で、ここではどんなアイテムがあるかよりも、それにまつわる情報を書きたい。

まず、アイテムを店で買う場合。これまでのＲＰＧでは何かが複数欲しい時に「買う」を２回くり返さねばならなかったが、このⅢでは１つずつではなくて複数買える。さらに持ち物を表示すると個数を数字で教えてくれたりする。これは便利！

戦　闘

戦闘モードについて書こうと思ったが先の「システム」でほとんど説明してしまったので、ここでは戦闘時における魔法について触れたい。

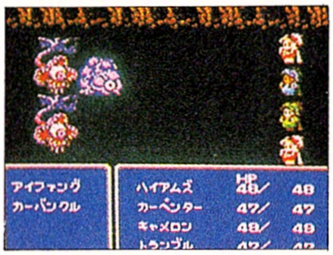
アニメーション処理が魅力のひとつであるＦＦシリーズだが、その魔法の視覚的効果は究極ともいえるところまで進化してしまった。

魔法の体系はお馴染みの「黒魔法」、「白魔法」に加え、新たな魔法が採用となった。これらは派手なアニメ処理(火の玉が降り注いだり、地面が割れたりなど）を判ってぼくらを圧倒する。しかも、スピーディに。あまりの凄さに「もう少し長く観せてくれてもいいのに……」なんて思ってしまうぐらいである。

その中でも特に驚かされるのはⅢで追加された新しい魔法。それが何であるかは、まだ公開できないが、単なる攻撃や治療のための魔法でないことは確かだ。しかも視覚的効果もかなり優れているので、これらの魔法もゲームを進めていく上での楽しみとなるだろう。

また、敵の死に方も１パターンだけではないので、いろいろと試すのもいいかもしれない。

ビジュアルもゲームの楽しみのひとつ。ＦＦⅢはそれを教えてくれる。



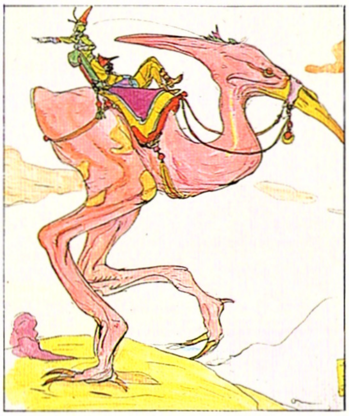
↑写真だけでは判らないと思うけど、戦闘モードが実にスピーディになったのだ

最　後　に

と、駆け足でＦＦⅢの最新情報およびぼくの推測を紹介してきたわけだが、参考になったかな。なったなら嬉しいけど、ならなかったら悲しい。

これ以上の情報は今のところ公開できない。ま、あまり情報ばかり先行するのも考えものなので、もっと知りたいと思っている人は我慢してね。

さて、結論。「物語」が核となっているゲームは解き終えてしまうと魅力が半減してしまう宿命を負いやすいが、ＦＦシリーズはⅢにしてこれをクリアしてしまった。長く楽しめるようになったＦＦⅢ――正直な話、ぼくは凄く期待している。４月27日が楽しみ！



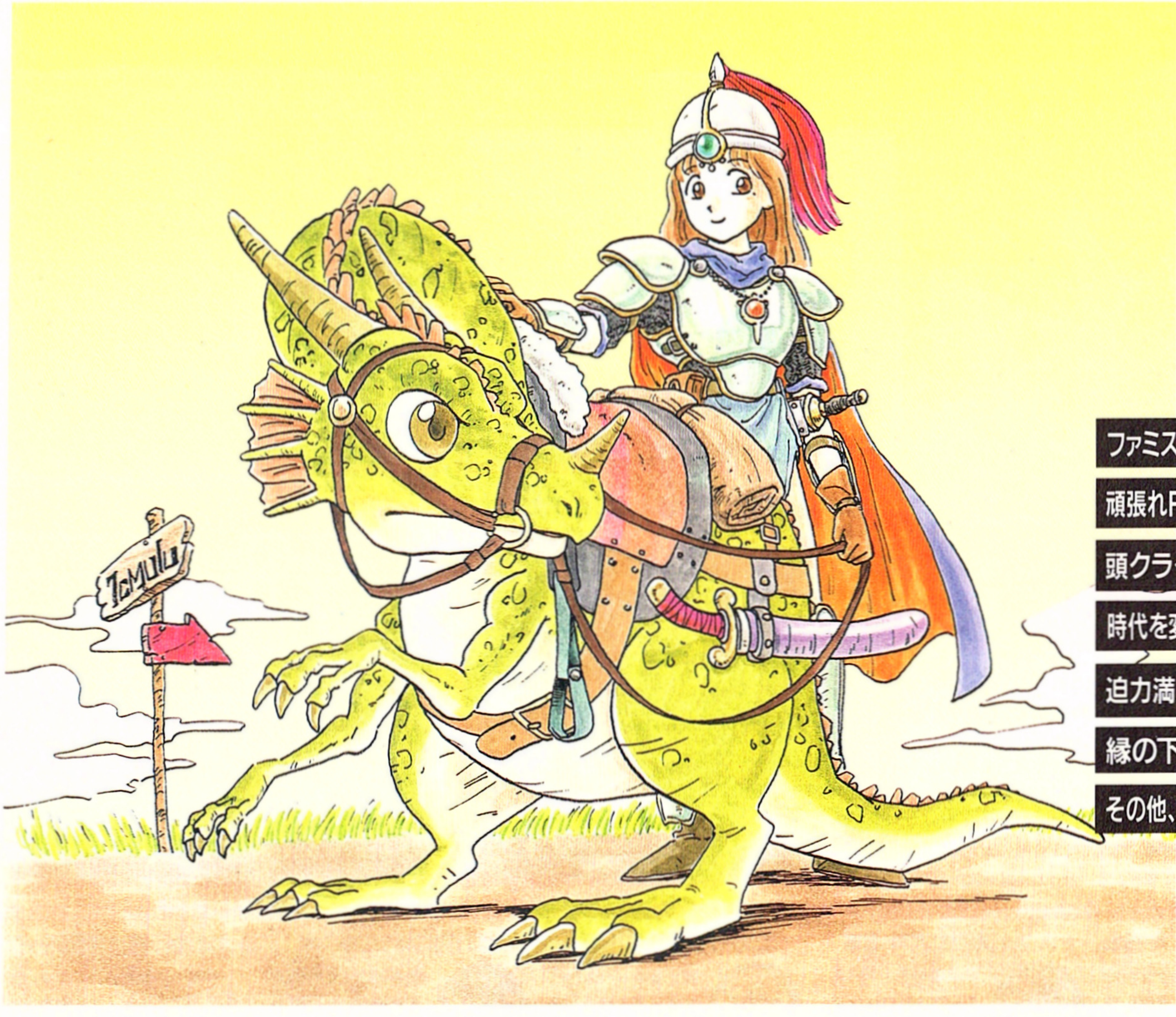


PC Engine
NEC
PC Engine EXCITING WORLD
遊気わく湧く、夢幻エネルギー！
戦い、夢、そして感動の渦。最新のソフトが続々と登場して、
PCエンジンの世界がますますおもしろくなってきた。究極のビジュアルと大迫力のサウンドで
キミのハートを直撃する。今こそ、異次元空間へエキサイティングトリップ!!
人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し！
逃走車発見
CRIMINALS HERE
犯罪の街ニューヨークを舞台に、犯人車とそれを追うチェイスH・Qの大カーチェイス!!
TAITO CHASE H.Q.
タイトーチェイス エイチ キュー
㈱タイトー
好評発売中
希望小売価格6,600円(税別)
©TAITO CORP. 1990
JPN USA
10-13
超リアルなバレーボールゲームが遂に出た！
2人プレイも楽しめて、手に汗にぎるゾ！
SUPER Volley ball
スーパーバレーボール
ビデオシステム㈱
2月上旬発売予定
希望小売価格5,800円(税別)
©1989 VIDEO SYSTEM
43700
PLAYER 6300
南三局
裏麻雀界の戦闘員と戦って雀歴をあげろ！
対刺客戦での麻雀刺客も手ごわいゾ!!
麻雀刺客列伝
麻雀ウォーズ
まーじゃんウォーズ
日本物産㈱
2月発売予定
希望小売価格5,400円(税別)
©1989 Nihon Bussan Co., LTD.
未来派コアマシン誕生!!
PCエンジンコアグラフィックス
標準価格24,800円(税別)
NEW
CORE GRAFX
HE system
これが「ガイアの紋章」の続編だ！もうSFファンタジーの世界に君をクギづけだ！
GAIFLAME
ガイフレーム
日本コンピュータシステム㈱
好評発売中
希望小売価格5,800円(税別)
©1989 NCS
ACT17
人類を救うために生まれたロボットが大活躍！
手に汗にぎる大冒険がキミのものだ。
ATOMIC ROBO-KID
アトミックロボキッド
好評発売中
㈱ユーピーエル
希望小売価格6,700円(税別)
©UPL CO., LTD.
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

BUG-BOY CLUB

おーい、そこ！　そう、そこで立ち読みをしているキミだ!! そんな所で立ち読みしてると、情報ギッシリのBBCを読み終える頃には風邪ひくぞ。お家に帰って、おコタの中でじっくり読んだほうが、体にいいし面白いってもんだ。ヘックション!!

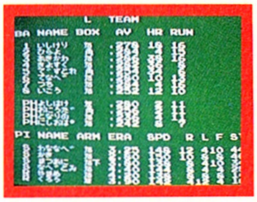
冷た〜い北風もよせつけない！
ホットなBBCの始まり、始まり!!



- ファミスタ'90快心の大スクープ！
- 頑張れPCエンジン&ゲームボーイ
- 頭クラクラ、へんなもの発見伝
- 時代を変える!?　流行語ウィザード
- 迫力満点、投稿写真ジャーナル
- 縁の下の力持ち、紙コン!!
- その他、おもしろ企画が満載っ!!

18

ファミスタ'90&ヘラクレスの栄



これでファミスタ'90の全貌が明らかに!!

全16球団の完全データに加え、サウンドテストや球場見学もある!!

SOFT 5

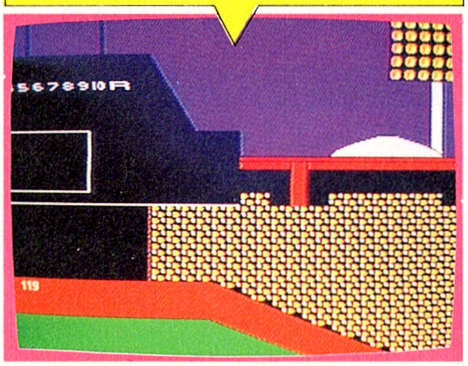
FC ファミスタ'90

さぁ～て、今号イッパツめの特ダネは、「感動! ファミスタ'90で7種類のテストモード大発見!!」。これをスクープしたのは、鹿児島県のラッキイ池田のもみあげ特派員だ。でかしたあっぱれ!! やり方はベリーカンタンで、下にあるようにⅠコンのA、Bボタンを押しながらスタートさせると『テストモード』が出現するのだ。中でもありがたいのが『STADIAM』と『TEAM DATA』。『STADIAM』は✚ボタンで球場全体が見れるから、これを利用して各球場の特徴を頭に叩き込んでおけば、試合を有利に進められるぞ。さらに『TEAM DATA』で、全16球団の選手データを参考に戦略を練ろう。

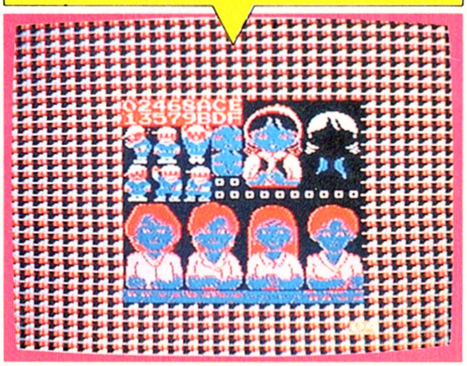


Ⅰコン Ⓐ Ⓑ ボタンを押しながらスタート

❶『STADIAM』で球場見学



❷『CHARGEN』はこんなの



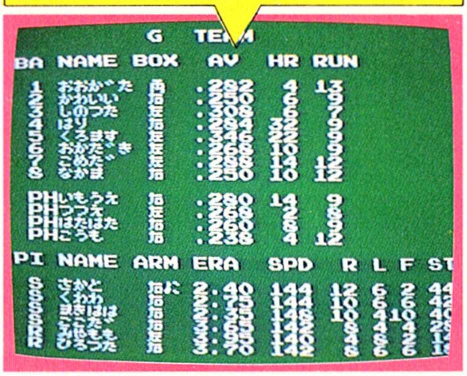
❸『PIC』はビジュアル集!



❹『SOUND』はBGM集!



❺これが『TEAM DATA』!



❻おなじみの『STAFF』



↗『CHRGEN』は、選手やアナウンサーなどのグラフィックを集めたモードで、全32種類。『PIC』はアニメーションするグラフィックを集めたモード。でも残念ながら、ここでは静止画の状態。種類も200以上あるんだけど、なぜかバグばかり。『SOUND』は効果音を含めたBGM集で、全50曲。『STAFF』は、おなじみ〝やぐちぴっかりいず〟が登場。『MONITOR』はナムコさんが開発中に使ってたモードで、まったく意味な～し!

★**特ダネ賞にはソフト5本** すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★**スクープ賞はソフト3本** なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★**ニュース賞はソフト2本** 使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★**努力賞にはソフト1本** なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★**おまぬけ賞は特製バッジ** おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

光の大特報!!

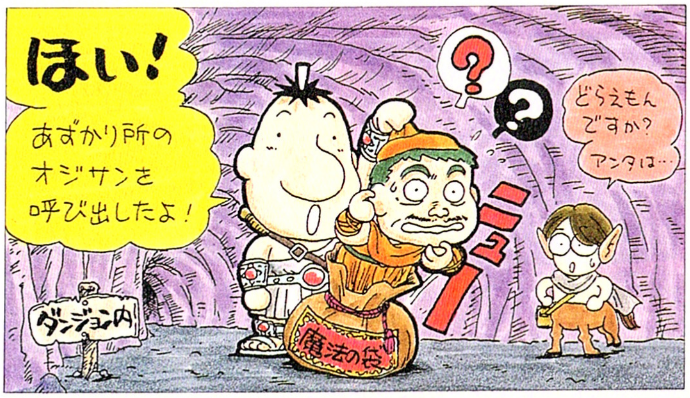
ついに出てきた！ お久しぶりのファミスタの大スクープ!! つーことで今回は、ファミスタ'90の特ダネ1本と、ヘラクレスの栄光IIの特ダネから。そんじゃあ、はりきっていってみよう!!



こりゃなんだ!?
隠れアイテムを発見したぞ!!

FC ヘラクレスの栄光II　SOFT 3

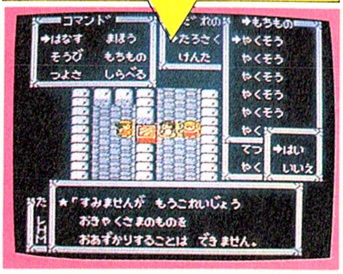
東京都の関根特派員から、とっても便利な隠れアイテムを発見！ というビッグな情報が送られてきたぞ。このアイテムは、町のあずかり所でもらうことができ、使用するといつでもどこでもあずかり所が出現するという、とっても便利なものだ。ただし、もらえる条件というのが、あずかり所に道具を100個以上あずけなきゃならないので、ケッコーきびしい。だが、安～い薬草を買ってあずければ、1100Gもあれば楽勝で魔法の袋がもらえるのだ！



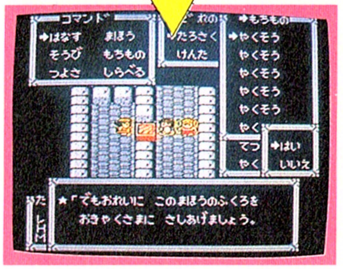
❶やくそうをたくさん買う



❷100個以上はお断り!!



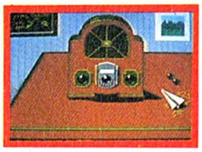
❸かわりにアイテムを入手



❹いつでもあずかり所が!!



↑①とにかく安い薬草を買いまくる。②あずかり所に100個あずけるのだ。③100個以上はあずかれない、と断られるが、かわりに魔法の袋というアイテムがもらえる。④この魔法の袋を使うと、いつでもあずかり所が出現するのでいちいち町へ行かなくてすむ



イカすぜっ!!
サウンドモード発見！

FC スクウェアのトムソーヤ　SOFT 1

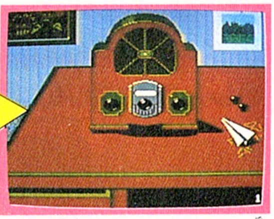
広島県の山下特派員から送られてきた、ちょっぴりイキなサウンドテストモードの情報をお伝えします。30曲のBGMが楽しめるこのモードは、良くありがちなモード画面とはひと味違って、なかなか凝った画面になるので、一見の価値はあるでしょう。

IIコンを上・上・下・下・A・B・上・下の順に押す

❶ドキドキ！



❷ラジオ登場



↑①スタート、コンティニュー選択画面で上のコマンドを入力。②レトロなラジオが出てくれば成功だ。曲は全部で30曲で、✚ボタンの左右で曲を変えることができるのだ！



嬉しい特ダネ！
ラウンドセレクト

FC タイトー・チェイスHQ　SOFT 1

埼玉県の原田特派員からは、一粒で二度おいしいお得な情報が送られてきました。これによると、一回のコマンド入力でラウンドセレクト、ステージセレクトが楽しめるというもの。いきなり最終面からプレイできるので、どうしても先に進めない人はぜひ試そう。

❶ここで入力



❷左上に数字



❸最終面だ!!



↑①タイトル画面のときに、✚ボタンの下とA、Bボタンを押しながらスタート！ 画面左上に数字が出てきて、Aボタンでステージ、Bボタンでラウンドが変えられるぞ!!

次号のお題

ドラゴンクエストIV もう少しで発売！

もう少しで待ちに待ったドラクエIVの発売日！ そこで次号のお題は、ドラクエIVに決定だ。ネタが新鮮なうちにドンドン送ってくれい!!





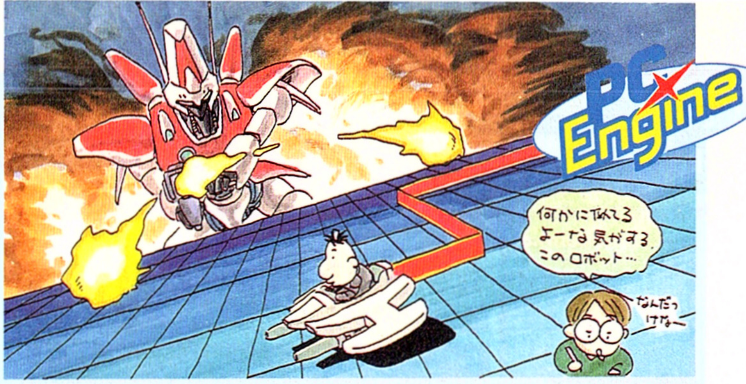
隠れモード発見！

自分の好みでプレイできるぞ

SOFT 3

PC ヘビーユニット

岡山県の広瀬特派員から、ヘビーユニットに関するお得な情報が2つも届いた。ひとつはサウンドテストモード、もうひとつはオプションモードだ。サウンドテストでは、BGMや効果音が全60曲楽しめるし、オプションモードでは、ゲームの難易度を3段階に変えられ、しかも、残機数を4機まで増やすことも可能。こいつはユーザーにとって、非常に嬉しい情報だね。



SOUND TEST MODE

IIコンの左上・I・IIボタンを押しながらSELECTボタンを押す

❶タイトル画面で入力！



❷サウンドテストだっ!!



⬆タイトル画面で上のコマンドを入力すると、②の写真のような画面になる。ここで、✚ボタンの上を押すと、画面中央の数字が増える。✚ボタンの下を押すと、逆に数字が減っていく。サウンドを聞きたいときは、Iボタンを押せばOK！　レッツ　トライ!!

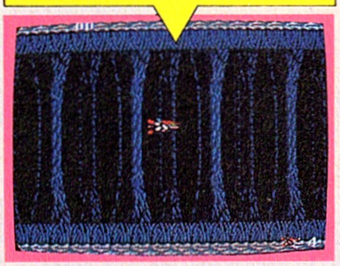
OPTION MODE

IIコンの左上・Iボタンを押しながらSELECTボタンを押す

❸残機設定もできるのだ



❹残機4でスタートだ！



⬆オプションモードもタイトル画面でコマンドを入力。成功すると、①の写真のようになり、ここでEASY、NORMAL、HARDの3階段に難易度を変えられる。また、スタート時の自機数も、1～5機の間で自由に設定することができる。本当に便利な技なのだ



続きができる!!

嬉しいコンティニュー

SOFT 2

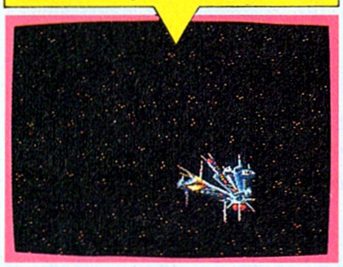
PC ヴォルフィード

❶ゲームオーバー

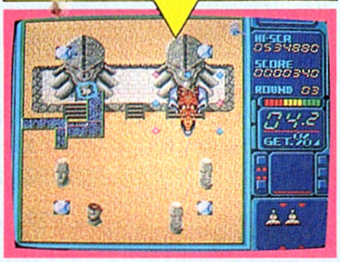


大阪府の石井特派員からは、と～っても嬉しい情報が送られてきた。なんと、あのヴォルフィードにコンティニューがあったというのだ！　このゲーム、内容自体はすごく面白いんだけど、ラウンドがかなり進んでいても、ゲームオーバーになっちゃったらまた最初からやり直し。それがコンティニュープレイできるんだから本当に嬉しいよね。これでエンディングも見れるかも!?

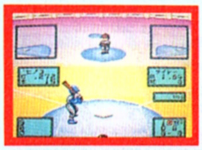
❷コマンドを入力しろ!!



❸続きからプレイできる



⬆①ゲームオーバーになってしまったら、そのままRUNボタンを押してスタート。②スタートオープニングデモ画面になったら、✚ボタンの左を4回押す。ピロリンと音がすれば成功だ。③さきほど死んだ画から再プレイ。ただし、コンティニューは全部で3回



2つの隠れ球場

キミは未来派？　レトロ派？

SOFT 1

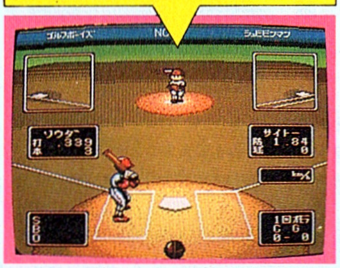
PC ROMROMスタジアム

❶球場選択画面で入力！

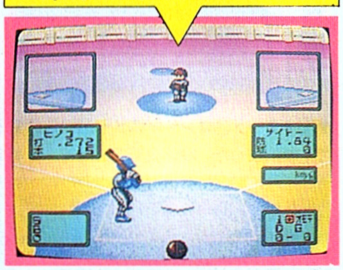


埼玉県の菊島特派員からの情報は、ROMROMスタジアムに2つの球場が隠されていた！　というものだ。ひとつは草野球の雰囲気が漂う、レトロ感覚の球場。もうひとつはバックボードやグランドが、ギラギラ、ピカピカした未来派感覚の球場だ。このふたつの球場でプレイしていると、いつもとはちょっと違った感覚でプレイできるので、息抜きにプレイしてみては？

❷レトロな感じの球場だ



❸未来の球場でプレイ！



⬆オープン戦モードの球場選択画面で、パッド2の✚ボタン左上＋Iボタンを押しながら、パッド1のIボタンを押すとレトロ球場。パッド2の✚ボタン右下＋IIボタンを押しながら、パッド1のIボタンを押すと未来球場でプレイできる。ぜひ試してみよう!!

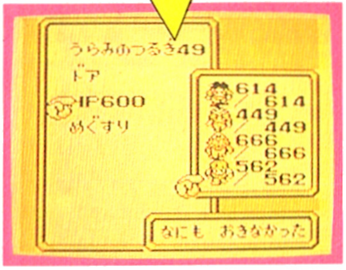
薬でエスパーの能力アップ
人間専用じゃなかったとはね



SOFT 2

GB 魔界塔士Sa・Ga

❶やっぱり使えないけど

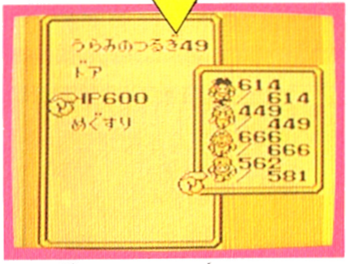


今まで人間にしか使えないと思っていた成長アイテムが、なんとエスパーにも使えるのだ!! 情報は岡山県・小野忠紀特派員からの発信だ。ＨＰ200、ＨＰ400、ＨＰ600、すばやさのもと、ちからのもとの５種のアイテムが、人間と同じようにエスパーにも使えちゃうってコトなのだ。自然に能力値が上がるのを待つしかなかったエスパーを、人工的、強制的に能力アップ!! 特にＨＰの上がらないキミに。

❷ウインドーを閉める



❸Bボタンで成長した!!



⬆①まず、エスパーに成長アイテムを使う。モチロン使えない。②その後、ＡかＢボタンを押して、前の画面までもどす。③ふたたびアイテムにカーソルを合わせてＡボタン。そのあとさっきのエスパーにカーソルを合わせてＡボタンのかわりに、Ｂボタンを押すのだ。

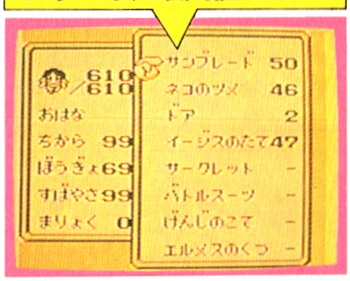
力が99以上になる!!
表示は99だって力は200だ!!



SOFT 1

GB 魔界塔士Sa・Ga

❶あーあ、最高値だよ



栃木県・前田哲也特派員からの情報だ。人間が弱くて悲しい思いをしてるキミ。彼らはもっと強くなるぞ。画面では力、すばやさなどのステータスが99以上あがらない。ところがそれを無視して力のもと、すばやさのもとを使い続けると、実質的には力やすばやさがどんどん増えていくのだ。注意してほしいのは、ある程度まで増やすと０に戻っちゃうこと。100回くらい使うと戻っちゃうぞ。80回くらいでやめておこう。

❷もっと力がほしいのだ



❸あらら、私は強いのね



⬆①力が99になっても「カンケーないね」と力のもとをやり続ける。すばやさでも同じことができるぞ。②最初のうちは99といってもこの程度のダメージしか与えられなかった。③力のもとを使い続ければ、ほれこの通り。ダメージをどっちゃり与えられちゃうんだね。

クリスタルで町を出せ!
ダンジョンでホテル経営かな



SOFT 1

GB 魔界塔士Sa・Ga

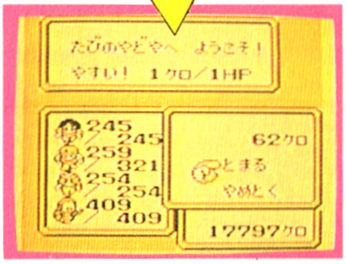
❶怪物でてきませんか?



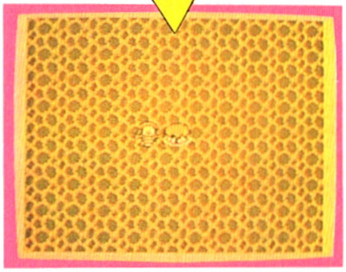
熊本県・八森郁則特派員からのビッグニュース。フィールド上でクリスタルを使うと、最後に立ち寄った町の人々が、フィールド上を歩きまわるのだ。ただし、町の家屋にいる人は出てこないぞ。敵が出現すると消えちゃうけど、再度クリスタルを使えば何度でも遊べちゃう。場所によっては、ダンジョンにも出るぞ!!



❷フィールドにもホテル



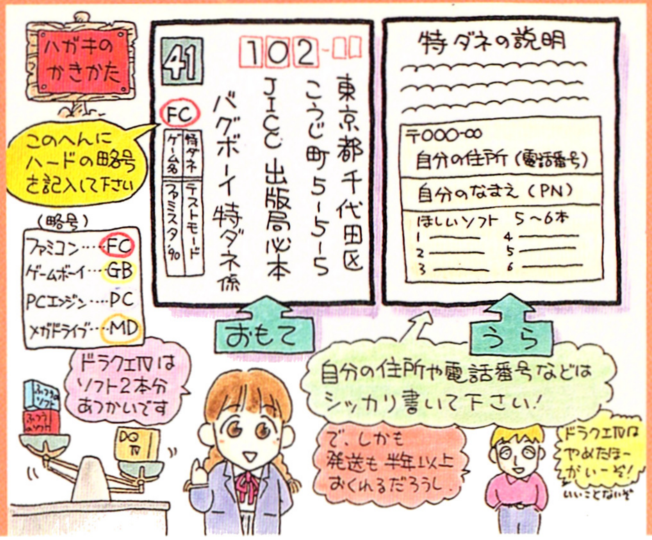
❸おぼれやしませんか?



⬉①１階でクリスタルを使うと、塔の右下に町の人が出るよ。②宿にも泊まれます。武器も買えれば、ギルドも営業中。③５階だと海の上なので話せませんよー。

ハガキ待ってるぜ!

諸君!! 新しいバグ情報を見つけたら、下の住所まで送ってほしい!! ファミコン、PCエンジン、ゲームボーイ、メガドライブ、機種は問わないぞ。FNNに負けてらんない!! ハガキをガンガン出そうぜ!!

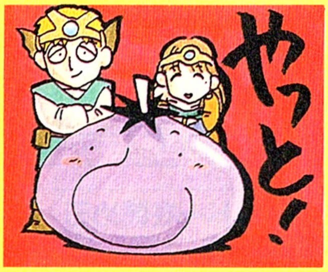


埼玉県・明日香さんが満身の力をこめて描いたかどうかは知りませんが、タイトル柄です。ホワホワとして春を感じさせます。

FNN
FAMICOM NEWS NETWORK

ためになって笑えるぼくらの教科書は、やっぱり必本だっ!

1ページに1度、感動の物語が始まるFNN。おかげさまで好評です。全部で9つのお笑い企画がまろやかに調和し、読者のみなさんにさわやかな喜びをあたえることでしょう。



もっと笑いをください。あげましょう!

投稿写真JOURNAL

担当のくろすくんだよん



修学旅行と銘打った、地球視察団御一行様の記念撮影です!

北海道・ヌサイム高橋

ドォッヒャ〜ヒャッヒャッ! 人の顔見て笑うのは非常にいけないけど、みんなイメージどおりの顔してる!! やっぱ、地球外生物のみなさんも旅行するのね!



素敵なコスチュームだけが魅力のへんな妹さん登場っ!!

茨城県・広目天政宗

写真左隅のヤツ、バナナ食ってんじゃねいよっ! つーことで、ホテルきむらの貸衣裳を最大限に利用したステージ衣装ですか? よくできてますね。もしかしたら、ファッションデザイナーになれるかもしりましえんよっ! 個人的な希望としては、もう少し裾をたくし上げてほしかった。これぞ男の性じゃ。

節分というより「なまはげ」を思わせる恐怖の覗き赤鬼!

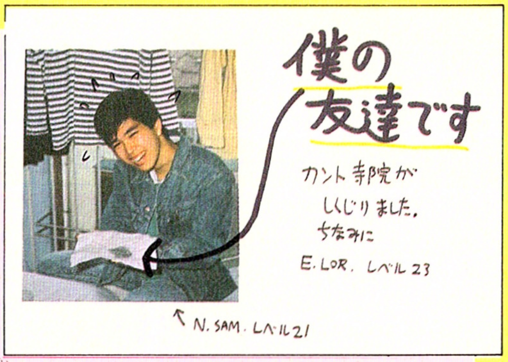
神奈川県・元万吉



季節ネタということで、去年の10月頃送られてきたハガキを使わせてもらいやす。ラッキーね! しかし、ドアのすきまから赤い顔が覗いてるって怖い。自分のかあちゃんと間違う人、多いんじゃないかな。

ウィザードリィを知らない人にはわからない、爆笑ネタッ!!

東京都・船津歩



ぎゃははっ! 失敗するなよっ! しかしこのネタ、ウィズをやったことのない人にはわからんぞ。ま、火葬してロストしたんだ。よけいわからんね。ぎゃは。

今号のキキチガイ 太田胃散➡おおタイソン

A「太田胃散ってよく効くなあ。」B「ああ、世界チャンピオンだからなあ…。」神奈川県・雅
どっひゃーっ! これぞキキチガイッ!! やっぱ、食べ過ぎのときに一発もらうといいねっ!?

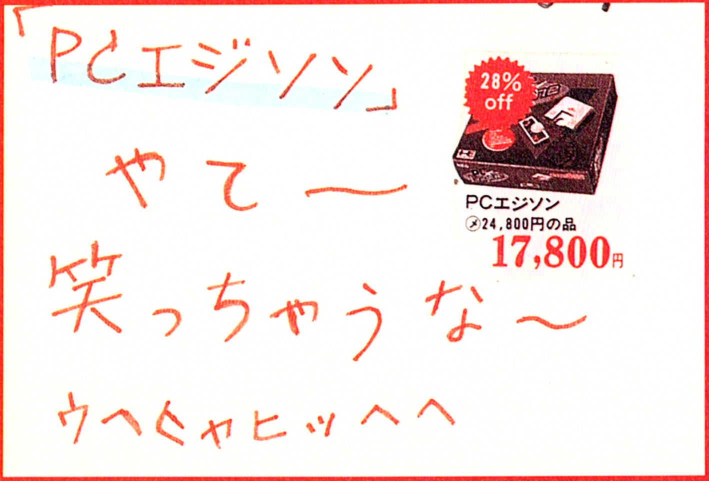
プウッヒョンくろす:どーも、病弱のプリンスです。今日はみなさんにお詫びをしなければなりません。実は気管支炎が直りました。ごめんなさい。ひゃ〜ぶたないでえっ!

ゲーム特集・涙のPCエンジンのまき

へんなもの発見伝

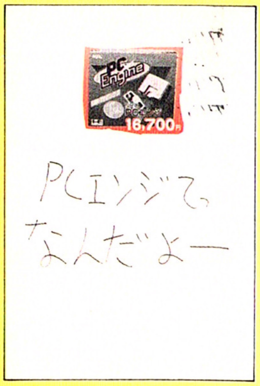
さとみの担当で～す

★★優　秀★★



♨どひゃー!! コアグラフィックス発売に怒った旧機種の反逆!? 自分でソフトを発明してくれるかもしんないよ。頭いいのね。うるうるうる。

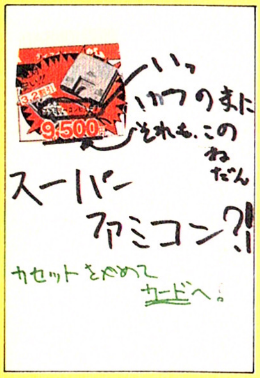
茨城県・広目天政宗



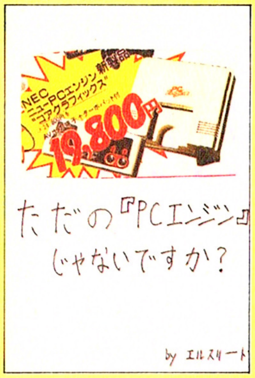
大阪府・KIL
♨色がエンジ？ ファミコンじゃないんだからー。



愛媛県・デトロイト
♨ロムロムロムロムロム…かと思った後ろの点々。



新潟県・アタック堤
♨ファミコンじゃないってゆーのに。しくしく。



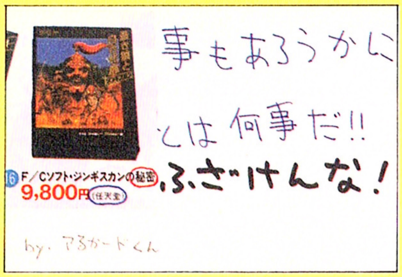
鹿児島県・エルスリード
♨いやいや、PCエジソンかもしれないよー？



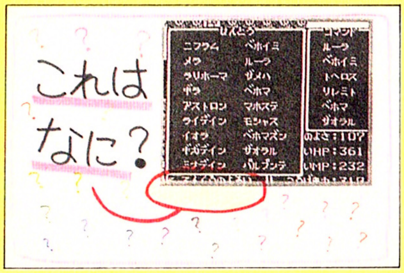
神奈川県・グレイツ三郎
♨ちょっぴりオシャレに決めてみました。う～…。



富山県・美味しんぼ
♨メガネの最新情報？ あんまり聞きたくないな。



山形県・アるカードくん
♨任天堂さんってば、オシャレなネーミング。秘密って何？ なんとなくオトナな予感がするわね。



佐賀県・ドラスレⅣ
♨何かと聞かれてもこまります。さとみはこんなゲーム知りませんったら。知らない知らない知らない。

好き嫌い物語

牛肉➡嫌い

イスラム教だから。

神奈川県・元万吉

♨アッサラーム！ ごもっともなお言葉ありがとうございます。ところで、オーム真理教はやはりオウムを食べちゃいかんのだろうか。

キノコ➡好き

食べると大きくなれるよーな気がして…。

東京都・酸斗配夢

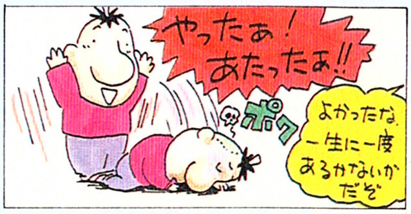
♨オイラもそれを信じて、たくさんキノコ食べたのに小さくなっちまった。はっ、もしや茶色のキノコは毒キノコだったのかもっ！

ふぐ➡好き

当たり付きだから。

愛知県・山口寛憲

♨おいおい、あっぷねーなあ。それって食べた後しびれて、そのまま深い眠りにつくってやつか。まるでロシアンルーレットだなあ。



今号のキキチガイ **寝る子は育つ➡キムコはふたつ**

母「冷蔵庫なんてのぞいてないで、早く寝なさい。キムコはふたつっていうでしょ」
子「ひとつしかないよ」三重県・風来坊　♨ホントにそー聞きちがえたのかあー!?

BUG★BOY★CLUB

さとみ：年賀状たくさんいただきました。どーもありがとね。へんなもの発見伝、新年初仕事です。今年はCD－ロムロムロムを買うぞー!! って思うのは簡単なのよね。

知ってるヤツしか知らない!?秘密の暗号

FC・流行語ウーナーザード

金子が担当いたします

三重県・勇武僧魔



京都府・岩崎プル



ロトのよろい (名)おさがり。
埼玉県・川原麻音
♨それでも、お店で買ったヤツよりいい服なんだろうね、――って。

アンナ (名)歌い出すと止まらなくなるヤツ。「赤松さんてば――な人ねぇ」
佐賀県・ちょこ・例徒
♨うまそーなPNだな。オレの好物!別に、くれっていってんじゃあないよ。

キャラクター・メイキング (名・動スル)出産。
石川県・海皇
♨気に入らなけりゃ、その子は消して――しなおす。残酷な作業よのォ…。

中立の水晶 (名)定期券。
大阪府・(にゃん)³
♨無言で首ねっこつかんで、おもいっきり引っぱる駅員さんがいるんだ!ありゃ、ル・ケブルスよりコワいわぁ。

イヴ (名)背が高い人。「私も――になりたいな」
沖縄県・なすか
♨ボクも――になりたいなって男がいうと妙だな。オカマじゃないのよ。

蝶のナイフ (名・動スル)よく切れること。プッツン。「あいつは、ちょっとしたことでもすぐ――する」
埼玉県・遊者ろと
♨よく切れる刃物って、やっぱしアブないのでしょーか!?

無限ループ (名・動スル)同じことをくり返すこと。「なんか、くる日もくる日も――しているような気がするなぁ」
群馬県・キカイダー河野
♨その毎日の――こそが、成長への道じゃあないか! 耐えて燃えるんだ!!

エディット (名・動スル)自分で作ること。「今日の技術の時間、イスを――するんだってよ」
北海道・はぐれ和彦

馬小屋 (名)駅の中。
簡易寝台 (名)民宿。
エコノミールーム (名)ホテル。
スイートルーム (名)高級ホテル。
ロイヤルスイート (名)○○ホテル。
大阪府・FLACK
♨馬小屋(名)会社のイス。簡易寝台(名)帰りの電車。エコノミールーム(名)自分のへや。……。スペースがもったいない。こーゆーネタは、もうやめよう!

ファミリートレーナー (名)いつも、ふんずけられたり殴られたりして、いじめられてる人。
三重県・風来坊
♨ボクも黒須さんも赤松さんの――さ。けど赤松さんも、さとみちゃんには…。

ボスキャラ (名)人生において、誰もがでくわす難関のこと。「1面の――が高校受験で、2面の――が大学受験てか」
東京都・くたくた
♨ボク、2面は“逃げ”でクリアした…。

エンディング (名)卒業式。「――まで泣くんじゃない」
宮城県・やりぃヤクルト
♨春なの～にィおわか～れ♪ってまだ早いか、このネタは? あ、古いのか。

FC流行語を使った会話

以前採用されたネタを使って会話文を作るコーナーです、念のため。たくさんのご応募、ありがとね!では、さっそくいってみよう!!

A「おまえんとこ、ヒャダインもねーのか?」
B「買おうかダンジョンしたんだけど金がなくって。あ～～モンスターはいいよな! ところで、おまえんちにゃあるのか?」
A「じゅ…、呪文が違います」
静岡県・テドンかつどん
♨ハハ…。オレもヒャダルコだけさ。

後輩「先輩、大学合格おめでとうございます!」
先輩「うん…A.C.高めだったけど、グラフィックいい娘が多いっていうから、ほとんど灰になるまでガンバったんだよな」
後輩「うんうん、で、どうでした!?」
先輩「アルテマだった……」
福岡県・逢瀬あきら
♨ハッハッハッ! そーゆーコトは願書出しにいったときにチェックしておくものだよ。もっとも受かんなかったら、悲しさ2倍だけどね…。

A「あそこの訓練場、バタフライ忍者が多いんだってよ」
B「へえ。じゅあ中立も多いのかな」
北海道・ゲバゲバ
♨あははっ。これいい! FC流行語を知らないヤツに読ませたら、ただのWIZファンの会話で終わっちゃうのがいいねぇ。ゲバゲバには5Pあげちゃうぞっ!! やったなぁ。
★ブラウンのひげそりのCMって、ローラ姫だなぁ。
東京都・うっちゃん
♨普通っぽくていいね。4Pあげる。

A「じゃあ明日、石の中の前の停留所に9時でいい?」
B「Bボタン。10時にしようよ」
A「Aボタン。」
千葉県・ネコふみふみ
♨おー! なんか、状況が目にうかぶよーだな。グッド、グッダー、グッデスト。キミにも4Pあげよう。

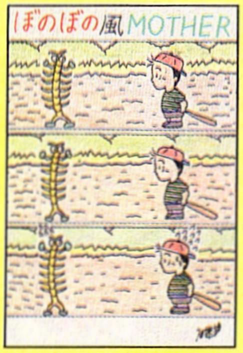
てなトコで今回はおしまい。ちゃんと意味わかった? 今後も引きつづき募集するよ。今回の参考にして、短くまとめたネタをよろしくねっ!!

今号のキキチガイ この試合➡殺し合い
A「この試合おもしろいね」 B「おまえ、将来ヤクザになるなよ」 鳥取県・けんたまんよ ♨いくらヤクザでも、おもしろくはないだろ。おもしろい殺し合いといえば、『マリオブラザーズ』の2プレイだろうよ。

金子:お正月はずーっとイースⅠ・Ⅱをやってた。なかなか良かったな。こんな調子で、ソーサリアンとかティル・ナ・ノーグとかも移植してくれよ、PCエンジンくん。

♪よしわかったぁ！2枚でどうだっ!!





←三重県・風来坊
♨ごぶさたネタ。「いぢめる」がなつかしい。



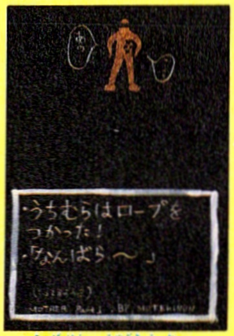
↑岐阜県・岡田芳紀
♨ぎゃはっはっ、こりゃ現実的な話題を超デフォルメした作品だ！ おもしろいから8点やるっ!!



↑秋田県・奄美大島工事中
♨なぜか、届いているのだ。ほとんどボツになるけどね。



↑大阪府・ハタ坊
♨なんじゃいそりゃっ!! 大阪の本格突っ込みは難しい。



↑千葉県・宮崎美和
♨最近の夢で会えたらじゃ、このネタやってないぞっ！

松っちゃんの部屋





←埼玉県・さとな

ナニ、今どきあの有名な『いただきストリート』を知らんてかい？ 『ドラクエ』等の作者でおなじみの堀井雄二さんが『ドラクエⅣ』の次回作として作っているのがこの『いたスト』。詳しいゲーム内容を知りたい人やこやつを使ってハガキを書きたい人は、必本のvol.13号を見てほしいぜい!! それはさておき、この『松ちゃんの部屋』にどんなハガキを送ったらいいのかわかんない人がいるとは、トホホのホ。好きなこと描いて送ってくれればいいのじゃ!! 松ちゃんの部屋の想像図でもいいし、大大大好きなビートルズネタでもOK。ところでさとなちゃんカゼはストナで直せ♡

必本かばあガール

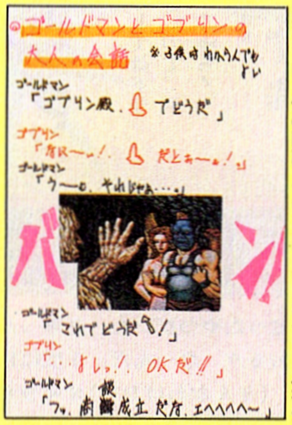


↑宮崎県・望月いおり

♨今年も虫歯の季節がやってきた。まいっちゃたなぁ。もてる男はつらいよね。みんな今年もチョコ、ありがとう。↑自意識過剰でやんの。とほほ。



↑千葉県・導かれた桃
♨こりゃ、すぐ飛び跳ねなくちゃいかん、男の痛みだっ！



←神奈川県・ぶいまっくす
♨おーい、何の商談しているぅー！ オイラも入れろ。



←岡山県・亮雄
♨会議室でお弁当食べても～い～じゃんい～じゃん、と。

FC座右の銘

痛くなったらすぐセデス
眠くなったらすぐザメハ
兵庫県・はあくんだよ

気づいたら街の人にも半ずらし（イースⅡ）
愛知県・くるとん

あら不思議昨日定価で今日半値
神奈川県・ぶいまっくす

ボーナスを37も出せたのにアライメントは悲しき中立
愛知県・帝紋狼怒

つ、ついに!! 9日後発売ドラクエⅣ
静岡県・ジョッカーアキラ

今号のキキチガイ 恨みでもあるのか➡裏ビデオあるのか

友達のケンカ中。はりつめた空気の中で…。A「なんだ、恨みでもあるのか?」B「そんなもの、ケンカ終わってから見ようぜっ!!」 愛媛県・CAR－2

LUCKY赤松：いかづちのあっこちゃん、いつも応援してくれてありがとさん。事務所は禁煙なので、灰皿は家で使ってます。謝謝。2月17日はストーンズを見にいくぞ!!

BUG★BOY★CLUB

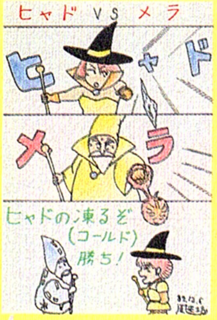
これが噂のハガキによる異種格闘技戦!!

THE 対決ダイジェスト





✪京都府・めらぞーま
♨ほのぼのしてていいなコレ。でも100かぞえるまでに出たら、めらちゃんの負け。



✪三重県・風来坊
♨凍らされた魔法使いのおじいさんが言いました。「ひゃ〜どうしよう!!」

今号のメインイベント!

スキー VS スケート

〈判定〉
受験シーズンにより、中断させていただきました。

✪兵庫県・はあくんだよ
♨なぜ中断したか知ってても、口をすべらせて言わないように。

宮沢りえ VS WINK

〈判定〉
もろだしで宮沢りえの負け!

✪埼玉県・アミーゴ吉田
♨りえちゃんて大胆! 思わずはなぢもろだし

都心 VS 下町

〈判定〉
葛飾区(勝つ資格)がある下町の勝ち!

✪神奈川県・平戸晋二太
♨うまい! この判定には都心も港区(皆、納得)!!

メガドライブ VS PCエンジン

〈判定〉
エンジンなしではドライブできないので、PCエンジンの勝ち!

✪東京都・船津歩
♨エンジンない時は、自転車でメガサイクリングだな。

ボディビル VS ラルフ(悪魔城伝説)

〈判定〉
どちらもムチムチで引きわけ!

✪千葉県・おそ光くん
♨おいおい、ボディビルはムキムキだろ?

マイレージシステム

キミも10点に挑戦!!

前回1度に12点取ったやつがいた。と思ったら今回1度に15点も取ったやつがおる!! なーんだ、1度に10点取るのって簡単なんじゃない? (そんなわけない)オイラも挑戦しよっかな。

今までの総ポイント

★1位……21P
東京都・船津歩

★2位……20P
三重県・風来坊

★3位……13P
神奈川県・元万吉
茨城県・サクセス

★4位……12P
三重県・勇武僧魔

★5位……11P
兵庫県・はあくん
静岡県・ジョッカーアキラ
愛媛県・CAR-2

★6位……10P
茨城県・広目天政宗
京都府・岩崎プル
埼玉県・くっきい

★7位……9P
愛媛県・デトロイト
千葉県・長沼沙織
神奈川県・かるなばる
愛媛県・安心NTT

★8位……8P
岐阜県・トゥーナイトインヘヴン
京都府・めらぞーま
埼玉県・川原麻音
島根県・けんじゃ君
東京都・さまちゃん

★9位……7P
神奈川県・ぶいまっくす
三重県・ドラゴン喰エスト

★10位……6P
北海道・はぐれ和彦
愛知県・山口寛憲
東京都・酸斗配夢
愛知県・かどやん
福島県・平家派
東京都・ゆかりべまりこ
栃木県・湊きゃろる

♨11位以下の方々は89名いるのだ!!

☆コーナー別基本得点☆

コーナータイトル	得点
投稿写真ジャーナル	5
流行語ウイザードー絵ネタ	5
流行語ウイザードー文章ネタ	3
対決ダイジェストー絵ネタ	5
対決ダイジェストー文章ネタ	3
キキチガイスペシャル	5
今号のキキチガイ	2
へんなもの発見伝ー優秀	5
へんなもの発見伝	4
紙コンアトランダム	5
好き嫌い物語	3
FC座右の銘	2

♨ガチョーン、風来坊が15点も取って2位に躍り出た。しかし、前号1位の船津も8点を取って逃げ切る。3位以下を大きくひき離したふたりだが…。まだわかんねーぞっ。ほかにも政宗や元万吉がガンバってるのが目立つかな。女の子で1位のサクセスもファイトね。

★★★募集★★★

入試のシーズンだ!! 受験生元気かーっ!? 受験が終わったら投稿人として戻ってこいよーっ!! てなわけで、受験生でない諸君よ! 受験生のいない今がチャンスだ!! ガンガン投稿すべし。待ってるよーい!!



さらに快調！ゲームエンタテイメント

ゲームコミック

THE ゴジラコミック



定価980円

僕らは、こんなゴジラが見たかった！各世代ゴジラ大好き人間たちの熱い想いが結集。17人のゴジリストが描く理想のゴジラの姿！

コミック版 ファイナルファンタジー



海明寺裕・作
定価980円

あのＲＰＧ最高傑作が、コミックになって登場!! ゲームでは、わからなかった世界がどんどん見えてくる。

コミック版 ウルティマ

エクソダスの恐怖



田中成治・作　定価880円

聖惑星ソーサリアに封印されたエクソダスとは何か？世界的名作ＲＰＧの世界を完全コミック化！

クエスト・オブ・アバタール



田中夕子・作　定価880円

エクソダスの危機は去り、平和な日々が約束されたかにみえた。だが、刻々と近ずく魔の手の予感が…。

コミック版 ゼルダの伝説



末将崎雄・作
定価900円

ついにコミック化！あのリンクが、帰ってきた。ゲームではなく、アクション・コミックとしてドキドキしながら読んで下さい。

コミック版 最後の竜に捧げる歌



外薗昌也・作
定価900円

ＲＰＧ世代のためのファンタジー・コミック。勇士アモンと不思議な少女ウィジルの運命は？ゲームとは違ったおもしろさ！

コミック版 ウィザードリィ

石垣環・作　ベニー松山・協力　定価1.2各906円 3 900円

第1巻　遭遇編　第2巻　死闘編　第3巻　黎明編





ついに明かされる、狂王トレボーと魔導師ワードナの謎と真実!! 3部作完結で読みごたえ充分!!

ファンタジーノベル

小説ウルティマ



井上尚美・著
定価980円

吟遊詩人、騎士、魔術師、羊飼い、鍛冶屋等8人の勇者が集まって、"聖者の道"を目指す!! その先には何が…。

小説最後の竜に捧げる歌



手塚一郎・著
定価980円

廃墟の魔獣・月下の青竜・灼熱の砂模・夢幻の果実・神々の化石、そして謎の少女ウィジルの正体は？

小説ウィザードリィ 隣り合わせの灰と青春



ベニー松山・著
定価980円

漆黒の世界からの覚醒、血潮冷えし肉体に宿る、蒼い魂。評論家各氏賞賛、新世代ファンタジー。小説だからおもしろい!!

必勝ガイドブック

遊遊記 前編・後編



ファミコン必勝本編集部・編
定価580円

悟空・三蔵法師・悟浄・八戒・そして女の子が繰り広げる冒険の旅。ヒントも隠されてるよ。

MOTHERのすべて



ファミコン必勝本編集部・編
定価580円

1週間で完全クリア!! 1日ごとに旅のプランをきっちり立ててあるからこれでバッチリ！

ウルティマ ー聖者への道ー



ファミコン必勝本編集部・編
定価680円

求道者たちにこの書を贈る。
徳と原理を極めたとき、道はひらかれる。

ファミコン版 ウィザードリィのすべて



ベニー松山・著
定価1200円

伝えるべき物語のなんと多いことか。あなたは知るであろう。果てしないゲームの奥深く…。

イラスト集

TVゲーム 怪物イラスト大事典



北枕獲・監修　定価780円

ＴＶゲームに登場してきたモンスター全100種を収録。超ド迫力のモンスター達のイラスト及び、性格などをより詳しく分類ごとにまとめました。

Illustrated Fantasy Book Guide



長谷川並一・監修　定価1000円

世界の傑作ファンタジーを美麗イラストレーションと共に紹介。収録作品「指輪物語」「ゲド戦記」「ナルニア国ものがたり」「リリス」他39作。

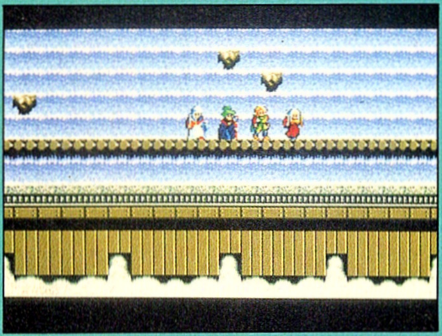
JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい　☎03-234-4621 ＊価格はすべて税込みです

MEGA DRIVE CLUB

文責：成沢大輔　VOL.30

今号のSPECIAL ISSUE

ソーサリアンをしっかりと解説する



いよいよ発売日が近づいてきたけれども、ソーサリアンの攻略的紹介を行うことにする。じっくりとプレイしてみて気付いたんだけども、このゲーム、そんなにマップは大きくないんだよね。だからその手のものは一切なし。でも、プレイする時は困らないはず。それだけの密度の記事であるはずだ。

MDC Head Line

●アメリカ、CES(コンシューマー・エレクトロニクス・ショー)でアメリカのサードパーティが開発した注目ソフトが登場。

●フライトシミュレーターの「F-15 STRAIK EAGLE」3D戦車バトルの「ABRAMS BATTLE TANK」潜水艦物の「688 ATTACK SUB」などが出品。日本での発売は未定。現在検討中。

今月発売のメガドライブソフト

ソーサリアン

■2月24日発売　■セガ　■¥7000(税抜き)

ニュージーランドストーリー

■2月下旬発売予定　■タイトー　■価格未定

ソーサリアン

セガ
2月24日発売
¥7000(税抜き)

じっくりとプレイしてみてわかったんだけど、このソーサリアンというゲームはRPGというよりも、AVG的性格のほうが強い。それだけ謎解きに主眼が置かれているのだ。RPGと思ってプレイするとあまり良くないかも知れない。



◆戦闘ということについて色いろと見てみる

攻撃方法には2通りある。武器を振って直接ダメージを与えるものと、魔法で遠くの敵を攻撃するものとだ。武器攻撃はSTR、魔法使用はINTが＋の値になっていないと行うことができない。

敵を倒して得られる経験値は1匹単位でなく、1グループを倒した場合にのみもらえる。スクロールが切り替わるブロック内にいるすべての敵を倒すと「～EXPの経験値を得た」という表示が出て、はじめて加算されるのだ。

1シナリオには必ず1匹のデカキャラがいる。これは常にシナリオのラストに現れる訳ではなく、途中にいる場合もあるし、シナリオ1など倒さなくてもクリアできる。

HPの回復は立ち止まっていれば行われる。MPは使うそばから回復する。また、スタートボタンを押すと各種コマンド表示が出る。



←敵が次々と襲ってきた。武器を振ったり、魔法を使って戦おう。HPに気をつけて



←1グループの敵を倒したので経験値が加算された。ペンタウァに戻ると経験値がお金になる



↑回復する時は敵のいない場所で行おう。スピードを速くする



↑これはシナリオ3のボス。途中で現れる。倒さなくてもOK



↑コマンド表示画面。アイテムの装備をしたり、モンスターの名前がわかる

◆シナリオ2からのキーポイントをチェック

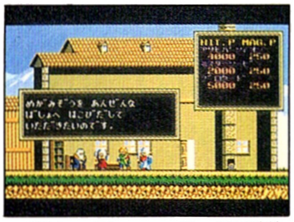
シナリオ2▶常春の村……………………………3人までが参加可能

ストーリー

平和なフリース村の洞窟にドラゴンが住みついた。村長から洞窟中にある女神像を取ってくれと頼まれる。

キーポイント

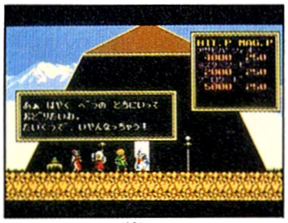
このシナリオにはノンプレイヤーキャラ（パーティに加わるソーサリアン以外のキャラ。NPC）が登場する。彼はあるものを装備させると炎を吐くことができるようになる。全体を通してのポイントはマップの広さに注意、と言ったところだろう。割と簡単。



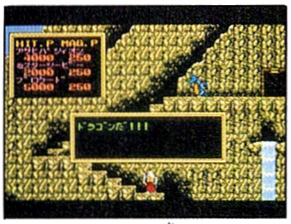
↑村長のお願い。この時、洞窟探険用にカンテラをくれる



↑もうひとつのお願いがキムの母からのもの。キム捜した



↑このジプシー娘がキーポイントだ



↑ドラゴンがいた。追いかけよう



↑ドラゴンはどうやら凶悪なヤツじゃないらしい。近づいてみると……

シナリオ3▶天空の滝……………………4人

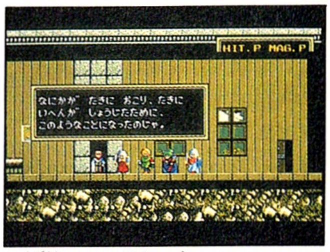
ストーリー

ペンタウァ周辺に厚くたれこめた雲のせいで地上に光が届かなくなってしまった。それを予言していたヤンの元へ行き、原因をつきとめる。

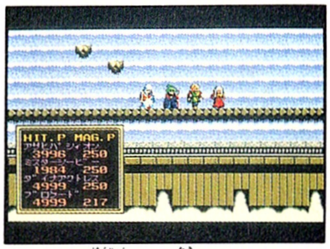
キーポイント

このシナリオは特定の職業のキャラクターが1人いないとクリアすることができない。もちろんプレイ中にそのヒントメッセージは出てくる。ヒントから導き出される職業は、じっくりと職業リストを見ればわかるはずである。それさえわかればずいぶんとスムースに進むはずだ。

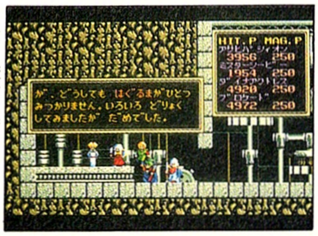
後半に現れる敵の中に毒を持つものがいる。CUREの魔法を使えるようにしておかないと、HPが回復できなくなる。ただし、CUREは1回につき、75のMPを消費する事を覚えておこう。



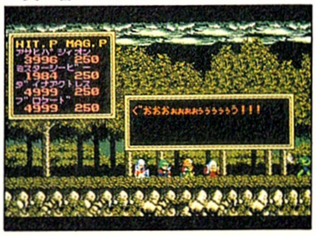
↑予言者ヤンの説明を受けてソーサリアンはファルコン号で天空の滝へ行く



↑なかなか迫力がある滝のグラフィック。奥に管理小屋がある



↑金の歯車が足りないらしい



←人食いトロールだが大丈夫

シナリオ4▶チャイニーズ・メディスン…………3人

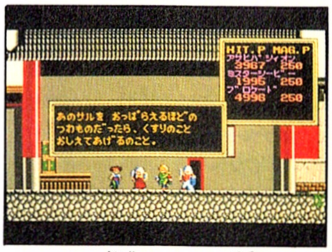
ストーリー

中国はスーホアの村に人を若返らせる薬があるという。ソーサリアン達は薬を求めてはるか遠い中国へと旅立つのである。

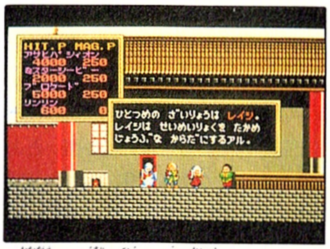
キーポイント

シナリオ2と同じくNPCが登場する。リンリンという薬屋の女の子だ。このキャラは魔法はまったくだめだが、HPが600と割に高く、攻撃力もある。あまり強くないパーティなら、彼女を先頭に立たせるのも良かろう。なお、リンリンをパーティに加えるには、スーホアにいるサルを全滅させなくてはならない。

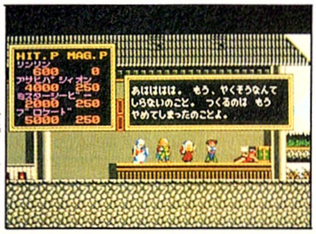
後半の村のポイントはスーホアにある。わからないところがあったらスーホアへ行き、何かしてもらうなり、情報を得るなりしよう。



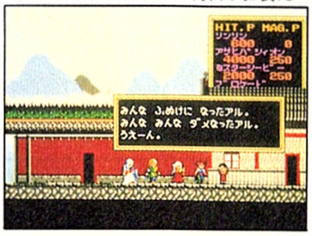
↑まずはサル退治。そんなに手強くはないが、数は多い



↑若返りの薬を作るには霊芝、ハッカ、サルノコシカケの3つの材料が必要だ



↑ハルオンの村人は何かヘン



←ミンミンに事情を聞くと…

ソーサリアンに関するいくつかの覚えておきたい知識

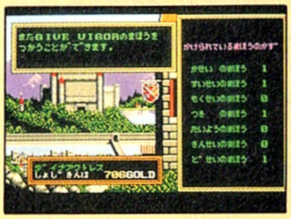
⊙魔法

魔法を使うにはペンタウァの魔法使いの家で、持ち物に基礎魔法をかけてもらわなくてはならない。そして、そのアイテムを冒険中の装備コマンドで装備する必要がある。

前号でも紹介の通り、かけてもらう基礎魔法は7種類あり、この組み合わせで使える魔法は決まる。その数は100種類を越え、種別も攻撃用、防御用、また、敵によっては全く効かないものなどさまざま。

基礎魔法は組み合わせの順番を間違えるとかけた基礎魔法とは異なるものがかかってしまう。長老の家で何がかかっているのか確認しておこう。

アイテムの中には基礎魔法がかかっていなくても魔法の使えるものもある。



←長老の家ではこのようにかかっている魔法がわかる

⊙必須アイテムと魔法

プレイしてみて感じた重要なアイテムと魔法についてあげておこう。

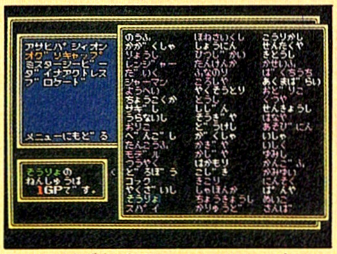
ウィザード、エルフ用のRING“水晶の指輪”。これは魔法をかけなくともHEALを使うことができる。HPを素速く回復させることができ、急場をしのぐのに有効。シナリオ3、7では毒を持った敵が現れるのでCUREの魔法をよく使う。シナリオ5では触れると凍結する敵が出る。MELTで解凍しなくてはならない。これは注意を怠らなければ薬で充分。また、扉にはさまざまなトラップがあり、時に石化してしまうことがあるが、これはあらかじめ罠の知識を覚えさせ、DEXを上げておけば回避できる。先頭キャラに御用心。

そして、死者を復活させるRESURRECTを各キャラ1つは持っておきたい。

⊙職業

シナリオ3は特定の職業のキャラがクリアに必要だ。このようなパターンは他のシナリオにはないが、だからと言って職業をおろそかにしてはいけない。職業は大切なのだ。

もちろん年収面での差は言うにおよばずだが、もっと重要なのは、職業によってパラメータの変化に大きな違いが出るということだ。時間とともにパラメータは変わるが、その時、例えば闘士だったらSTRが上がりINTが下がる傾向にあるとか、商人だったらINTが上がっていくなどだ。キャラの傾向に合った職業に就かせよう。



↑なれる職業は性別やパラメータで決まる

⊙死亡

前号で、死亡した時のパラメータは作りかえたキャラにそのまま受け継がれると書いたが、実は間違いであった。作りかえたキャラはパラメータの上限が10にならされてしまう。考えてみたら当たり前のこと。パラメータまで受け継がれてしまったら、若返ったのと同じだもんね。どうもすみませんでした。

なお、冒険中に死亡したキャラは魔法使いの家で甦えらせることができるが、死んだままほったらかしにしておくと成功確率が下がり、必要なお金も増えていく。そして、死後30年経つと、灰になってロストしてしまう。



↑HPも100に戻されてしまうのだ

シナリオ5▶ペトスの祭壇……………4人

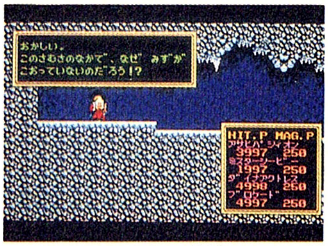
ストーリー

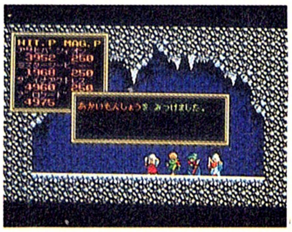
ペンタウァの王様が熱病にかかってしまった。直すには凍りついた神殿にあるチルドの実が必要だ。ソーサリアン達はチルドの実入手に旅立つ。

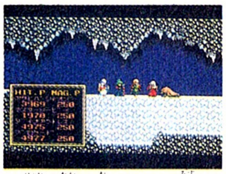
キーポイント

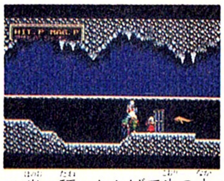
このシナリオにはソーサリアン以外の登場人物はいない。情報らしい情報はもらえないので、地形的なメッセージにより気をつけたい。

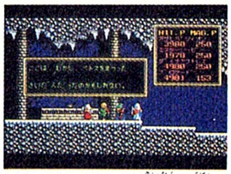
カギを握るアイテムは「炎の種」。これはところどころにある空の宝箱に入れると、その近くにある氷を溶かすアイテムなのだ。たいていの氷の中には扉が隠されている。炎の種を置いたあとは氷だった場所に注意！　かなり動きまくることが必要なシナリオだ。


↑このメッセージはこの近辺のどこかに炎の種があることを示している


←敵を倒すと赤い紋章がある


↑炎の種を置かないと水が凍っているのだ


↑炎の種のおかげで氷の中にある扉が見つかった


↑これがペトスの祭壇。中には黄金の酒が入っている

シナリオ6▶魔法使いの弟子……………3人

ストーリー

静かな魔法学校にモンスターが現れ、生徒たちを襲い、恐怖に陥し入れた。その原因を調査し、学校に平和を取り戻すため、ソーサリアンは行く。

キーポイント

学校が舞台だけあって実に多くのキャラクターが登場する。とにかく何度も聞きまくろう。そして集めた情報を混乱させないように。NPCはオーエンという生徒だ。彼は犯人とされているトートの無実を証明するために加わる。難易度は高くないが、モンスターの出現（ザコ）は遅い。


↑この校長先生は弱腰な人で、後になるとオロオロしっ放しなのである


←おばけネズミが出現！


↑生徒から話しを聞いて情報を集め回る。超重要な情報はないけど、聞き忘れないように


←トートと再会。だが……

シナリオ7▶ツイン・アイランズ……………4人

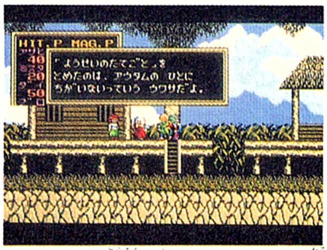
ストーリー

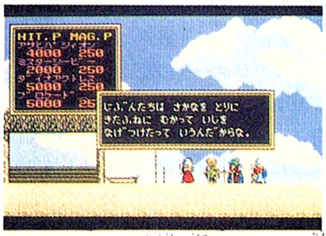
南国にあるインホアとアウタムという2つの島には橋が渡され、島民は仲良く暮らしていた。だが、ある異変を元に島民達はいさかい始めた……。

キーポイント

まず最初にインホアとアウタムの人人の話しを聞きまくろう。やがてアウタムとインホアへの橋から海へ突き落とされてしまう。ここからが本格的なスタートだ。なぜ妖精の竪琴から歌が消えてしまったのかが徐々にわかってくる。

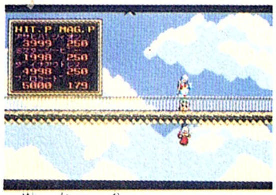
シナリオとしてはかなり難しいほうなので、じゅうぶんに注意しながらプレイにあたりたい。途中、ソーサリアンの味方（というより情報提供者）におもしろいキャラクターが出るので、せいぜい楽しまれよ。


↑インホアの島民が言うにはアウタムが悪いという事に……。ホントかな


↑アウタムだって無実の罪をきせられて黙っている訳がない。反論する



←結局インホア島には立入禁止になってしまった


↑橋の上から落っこちた。ここから本格的な冒険に入っていく

シナリオ8▶マリオネットの館……………4人

ストーリー

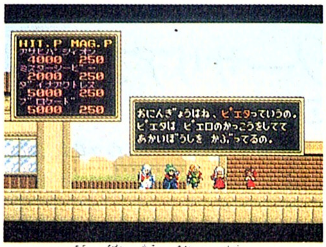
パペッテの少女、ミンナの元から大切な人形が消えてしまった。探しに出たソーサリアン達はダール伯爵の家を訪ねるが、そこで大事件に遭遇する。

キーポイント

なぜかソーサリアン達が女の子の依頼でお人形探しをしてしまうのであるが、もちろんただそれだけではない。ちゃんと悪党は出てくるのである。

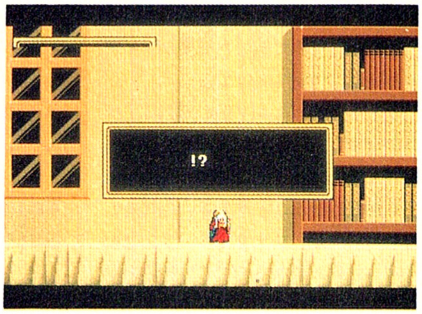
さほど難しくはないが、マップ面で迷わされる場所が多いと思う。ちゃんとマッピングをするか、構造をしっかりと頭に入れた上で走りまわろう。

グラフィック面での面白さはこのシナリオがベストかも。特に巨大ベッドには感心させられるだろう。


↑まずは街の中で動き回り、調べてみる。やがてダール伯爵の名前が出てくるはず


←ダール伯爵についての情報

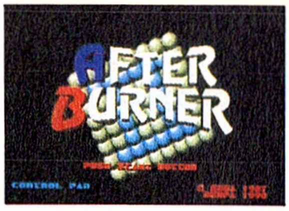

↑ピエタはいなかったが、帰りで道に迷ってしまった。で、これ
→この写真に注目！　なんとソーサリアンは小さくされてしまった



MDC 新着情報 QUICK information

アフターバーナーII

電波新聞社／3月発売予定／￥6900(税抜き)



◆業務用ファンは要注目！出来の良さはバツグンだ

成沢の家にあるテレビは27インチの大型なんだけど、ここに各ハードをつなげてゲームをプレイしているワケです。これで「アフターバーナーII」をプレイしてみたら、いや、なんとも凄まじい。とかく良く出来ていて、ゲームセンターで遊んだ時よりも、はるかに鮮烈な印象があったのだ。

メガドライブユーザーならほとんどの人が知っていると思うけど、「アフターバーナーII」はセガの大ヒット体感ゲームからの移植作。3Dの空戦ドッグファイトシューティングだ。前方から現れる敵機の攻撃をかわしつつ、ガンガン撃墜していけばよろしい。マスターシステムやファミコンにも移植され、パソコンのX68000用でも好評を得ている。このメガドライブ版はX68000版を開発した電波新聞社の手による移植だ。



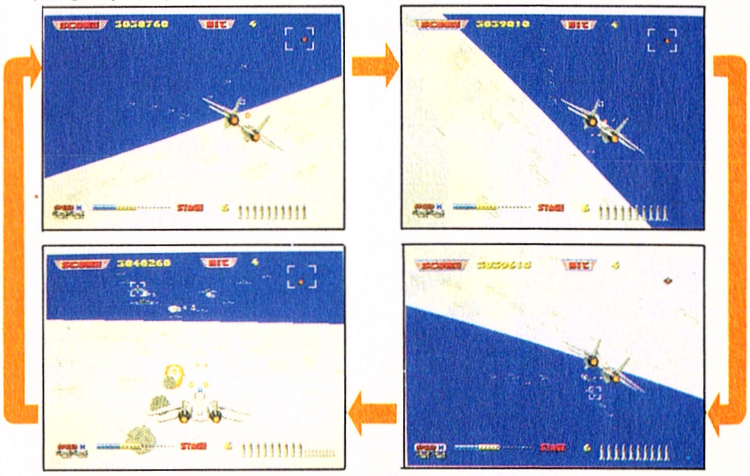
↑業務用と比較してもさほど遜色のないグラフィック。家でこれだけ遊べれば充分！

体感ゲームはやはりゲームセンターで遊ぶのが一番、なんて言われるけどこの「アフターバーナーII」はけっしてそんなことはない。シートが動かなくてもスピード感満点のグラフィックがじゅうぶん楽しませてくれる。特に右でお見せする回転は、その速さに目が回ってしまいそうになるほど。写真でしか紹介できないのがもどかしい。一目動いているものを見れば必ずそのスピードに魅かれるはずだ！

ぐるぐるとよく回る〜！

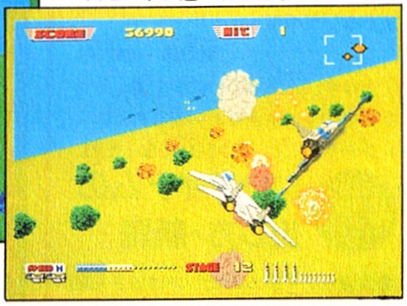
機を左右どちらかに傾けている時、その反対側に✚ボタンを入れると空中旋回を行うのだ。これによって後ろから追撃された敵を振り切るのだが、これがまたすごい。キレいにぐるんと回るのだ。ほとんど業務用と同じ。編集部の作山は「おおっ」と喜びの声を上げてしまうほど。

でも回りすぎるとかえって敵のミサイルを見落しやすくなるけどね。





↑ロックオンした敵にむかってミサイルを発射！ ものすごいスピードで飛んでいくのだ



↑後方から敵が出現！ 加速＆回転して脱出



↑ミサイルチャージ。50発チャージしてくれるけど、あっという間になくなる



↑敵のミサイルが乱れ飛んでくる。素早く逃げ場を判断しないとやられてしまう

MEGA DRIVE CLUB 一押し情報!! 横スクロールだけ！サンダーフォースIII

それにしても上で紹介しているアフターバーナーIIはホントにスゴイよ。3Dの命はスピード感だと思うけど、ものの見事に表現されていて、今後は定番商品として着実に売れ続けるだろう。専用のジョイスティックも同時に発売されるらしい。どっかのナニとは違い、そんなに大きくはないので、よりのめりこみたい人はどうぞ。

テクノソフトの新作が発表された。なんと「サンダーフォースIII」だ。IIにあった全方位スクロール面をなくし、横スクロールオンリーのシューティングゲームになるらしい。これは歓迎のクチだね。6月発売予定。東亜プランの参入が決まってシューティングの華が咲きそうな勢いだ。

ところで「ムーンウォーカー」は主人公マイケル・ジャクソンがステップを踏みながら帽子で敵を倒すらしい。



↑ますますグラフィックの緻密さが上がったような気がする「サンダーフォースIII」

MEGA DRIVER'S SALOON メガドライバーズサロン



12月に発売した「メガドライブのすべて」はみなさまの好評に支えられて順調に売れゆきを伸ばしております。お買い上げ下さったかたには足を向けて寝られません。で、なんと4月20日頃の発売を目標にPART2を製作することになりました。ファンタシースターIIIをメインに、注目作、話題作を漏らさず網羅する予定です。価格は前と同じく1200円。なお、こんなことをやってほしいとか、このゲームの徹底攻略が見たいなどの御要望がありましたらどんどん送って下さい。良い物に関しては取り上げていくつもりであります。お手紙お待ちしております。

ところでこの間、セガの賀詞交歓会が都内のホテルオークラにて行われたんだけど、ここでいくつかメガドライブ用新作が発表されていました。初見のものは「ムーンダンサー」「DJボーイ」など。近く発表できると思います。

新潟県のマキロン桑田クンからもらったハガキの中に「セガは夏頃に向けて大物シューティングを作っているらしい」との情報があったんだけど、どうやらこれは「R-TYPE II」らしいとの噂が業界内を駆け巡っています。また日本ファルコムがメガドライブに参入するなんて話も……。

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

とつぜん にげた。

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の出張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

まるで恋をしているときのような気持ちで待ち続ける「ウィザードリィIII」。そこでは、どんな新しいドラマが展開されるのだろう？　ときめき、落胆、緊張、希望…。色々な気持ちが、ある時はストレートに、ある時はからみ合い、頭を胸をめぐる。青春のような「ウィザードリィ」。…うん、1つ若くなったわ。

U-151 宝箱のワナも新しくすれば…

●新作に関して皆さん色々と意見を持っているようですが、僕は〝新・宝箱のワナ〟を考えました！

その1.「アッシャー」

…と言っても「II」のあのモンスターではない。引っかかると「灰」になってしまうというやつ。

その2.「断頭台」

中世ヨーロッパで死刑に使うアレ。引っかかると、フタに仕組んでいる刃がバネじかけでシーフの首に襲いかかる。シーフは首をはさまれたカッコウになり、クリティカルヒットされる。そして再び宝箱を開けると中には首が…。

その3.「ブレイカー」

引っかかるとパーティ内のだれか1人のアイテム、装備がこわれる。キャンプでINSPECTしてみると〝こわれたアイテム〟との表示。スペシャルパワーを使わずに「村正」や「聖なる鎧」がこわれたりしたら…。

その4.「ロクトフェイター」

文字通り、引っかかるとロクトフェイトしてしまう。「ウィズ」で最も嫌われている呪文が宝箱のワナになったりしたら、と思って考えたのだ。あったらコワイ！

（東京都・禎吉七番）

命をとるか、宝をとるか、使い捨てシーフを作るか…。

V-152 地味になりがちな戦士たちに

●「I」も「II」も戦士は目立たない。カワイソウだ。それというのも最強グッズが使えないからだ！　どうにかして戦士を目立たせてホシイのであります。僕は侍も好きだけど、戦士のあのとっぺつもないHPも好きだ！　ああ、とにかく戦士をもっと強くして、カッコヨく、そして繊細にっ(意味不明)！　おお神よ！　迷える戦士たちに強力な武器おぉっ！

（東京都・L330 SAM）

最初だけの便利屋じゃつまらないもんね。

Q-153 〝死〟があるから〝生〟がある！

●ドラクエ友の会で話題になった〝死〟について、私なりに考えてみました。

ウィズには絶対でないにしても消滅という〝死〟があります。この〝死〟。それは生きるということをより照らし出すもの、迷宮に現存する自分自身が生きているという証明だと思うのです。生と死。その中間の成長という三角形が成りたつのに、他のRPGは〝死〟という1辺を取りのぞき、生と成長(〝死〟はかざりである）の二本の線だけを現わしています。しかし「ウィズ」は生と死と成長の3線が三角形という面を作っているのです。これが「ウィズ」の魅力の1つだと思います。つまり線より面の方が広い、ということなのです。

死があることによってその限られた生命の中、何ができるか？　何をすべきか？―強さの極限を求めるのも良し、大金持ちになるのも良し―ということにつきると思う。そりゃ、ゲームの中では限られたことしかできない。けど「ウィズ」と私達には無限の想像があるじゃないか。私は正直言って、消滅はイヤだ。大切な自分の分身を失うことはたえがたい。けどやっぱり消滅は必要なのだ。3線が作る三角形の面をくずさないために…。

（新潟県・赤蜻蛉）

もはや、人生論の域にまで達しそうな勢いです。生きるということはチャレンジすること。1つ利口になったわ。

W-154 いいアイテムの出し方・新説

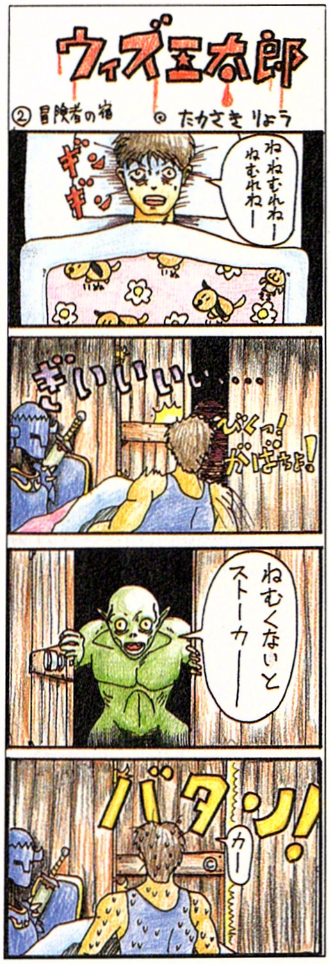
●貴重なアイテムの出し方は皆さん色色と研究されているようですが、私が最近気づいたことを報告します。

まず出会いがしらのタイミング。「モンスターはまだ気づいていない」ケースの方が良いアイテムが出やすいような気がします。あと、金の斧などの効果なんですが、うちのEのパーティの場合、悲しいことにこれを持たせていてもあまりいいアイテムは出ませんでした。ところが、偶然手に入れた手裏剣を忍者に装備させて以来、運がついたのか、村正や聖なる鎧などの貴重なアイテムが出てくるようになりました。そこで、「貴重なアイテムを出すには、貴重なアイテムを持たせて、おびき出すのが良い」という結論に達したのですがいかがでしょうか？

（秋田県・グレゴリオ）

他にも、宝箱のワナの種類による、とか出やすいレベルが決まっている、などの意見が…。ここまでいくと神様の気まぐれ的なお話に近くなる。「祈る気持ちを大切に」とはよく言ったものだ。





PC Engine club

あけましておめでとうございます。
えっ、今ごろ、なに言ってんのかって？
そりゃ、そーなんだけど、これが平成2年の初仕事なんだもん。今年もよろしく!!

VOL.52

NEW SOFT INTRODUCTION

スーパーダライアス

メーカー	NECアベニュー
発売日	3月16日
価格	￥6800（税抜き）
メディア	CD-ROM
ジャンル	シューティング
ステージ	26ゾーン

文／北枕獲

こ、これはすごいぞ。グラフィックの美しさ。ボスキャラの迫力。そしてBGM。どれを取っても一級品。第一、CDロムのスーパーには、アーケード版でボツになった〝幻のボスキャラ〟も収録されてるってゆーじゃないか!! もう、ダライアスファンには垂涎だね。にしても、ムズいゲームだ…。はたして、惑星ダライアスを脱出できる日がくるのだろーか？

まずは、この迫力に酔ってくれ！

待たせたね。やっと、ウワサの〝スーパーダライアス〟の紹介ができるぞ。アーケード版の3画面が家庭用1画面になっちゃったけど、ほとんど気にならないからね。安心しておくれ。それどころか、1画面になったことで、超巨大ボスキャラたちの迫力が、一層増したように感じるぐらいなんだ。まあ、ここでゴチャゴチャ言っててもしょーがないな。まずは、この写真たちを見てやって下さい。

見た？ ね、すっごい迫力でしょ。このページでは4種類のボスしか紹介できなかったけど、こんなごっついのが26種類も登場すんだぜ。しかも、CD版のスーパーダライアスでは、アーケード版ではボツになった〝幻のボスキャラ〟ってのも復活して登場するってゆーんだから、ファンにはこたえられないよね。

ゲームシステム自体は、おなじみの〝横スクロールタイプのパワーアップシューティング〟だ。全26ラウンドあって、プレイヤーのルート選択により、7つのラウンドを抜ければゲームクリア。つまり、26体のボス、すべてに会うには………、何回も違った展開のゲームが楽しめるなんて、ダライアスって、なんてお得なゲームなんだろう。よかった、よかった。



←Dのビッグラジャーンヌは〝幻のボス〟だ。なかなかイヤらしい攻撃をしてくる





↑これも〝幻のボス〟、Kのハードマウルスク。うーむ、海月とゆーか、エイリアンとゆーか

←Nのボス、ハイパースティング。せびれに毒腺があるので、釣り上げたときは注意。ン!?



←Fのデュアルシェアーズ。弱点はコチャコチャあるハサミの奥…。やれやれ。そーいや、ここしばらく伊勢海老どころか、車海老にも縁がないなあ…

✖次は、美しさに酔ってくれ!

さてさて、26のZONEは、"宇宙洞窟" "宇宙都市" "山岳地帯" "海底都市" "バンアレンベルト"の5種類に分類できるのだ。まあ、BGの違いって言っちゃったら身も蓋もないのだけれど。

26ZONE中、宇宙洞窟が5、宇宙都市が5、山岳地帯が5、海底都市が6、バンアレンベルトが5ってゆー構成なんだ。

どこのZONEもそーなんだけど、美しーんだよねえ。2重スクロールなんてのも、なかなか感涙モノだしねえ。残念ながら、ボケッと見とれてるヒマはないんだけどね。とにかく、ダライアスのBGの美しさってのは、特筆すべきモノがあると思うんだ。とりあえず、ウマいヤツの後ろにでもくっついてさ、たっぷり鑑賞させてもらいたいぐらいだね。自分がプレイするときは、とてもじゃないけどBGの細かいとこまで見てらんないもんね。

閑話休題。

宇宙洞窟、宇宙都市は画面上下に障害物が、山岳地帯、海底都市、バンアレンベルトは下部に障害物が存在する。とーぜん、この障害物にブチあたったらアウトだ。これが、またイヤらしく配置されてるんだよね。障害物だけじゃなく、そこに配置されている砲台もガンだぜ。まず砲台をカタづける。これが鉄則だろうね。

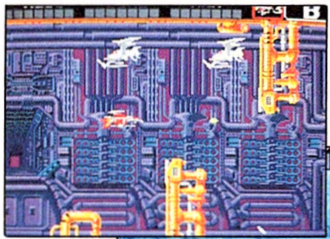
スーパーダライアスのすてきな点は、たくさんある。もちろんBGMもその1つだ。CDロムを使用したゲームってのはさ、このBGMも楽しみなんだよねえ。このスーパーダライアスも、音にはずいぶん力を入れているようだ。こればっかりは、CDロムの独壇場だもんね。いい音は、気持ちいいのだ。



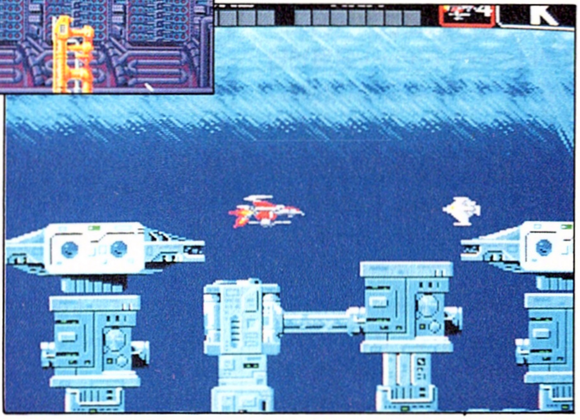
↑宇宙洞窟。ここらは障害物もスカスカでラクなんだけどね。天井があるから、カプセルは取りやすい



↑バンアレンベルト。ここも天井なしで、カプセルが逃げる。気をつけよう



←宇宙都市。パイプのカゲに隠れてるヤツもいるぞ



↓海底都市。実は水面とゆー天井があって、カプセルは戻ってくる



→山岳地帯。奥行きのあるBGが美しいでしょ。でも、天井がないから、カプセルが飛んでっちゃうんだよなあ…

✖そ、それにしても、ム、ムズいなぁ

それにしても…。ハードなゲームである。ムズいゲームである。あのTYRELL辻が、おもしろがってハマってるぐらいだから、推して知るべしなのである。

で、私の場合。こんなムズいゲームってのは、数回プレイしたら投げ出しちゃうことが多いんだけどね。特に名は秘すけど、海が舞台の某シューティングゲームなんて、3回ほどプレイしただけで、放り投げちゃったもんね。ところがね、このスーパーダライアスってヤツは違ったんだよなあ。ずっこずっこと先に進めるゲームじゃないんだけど、ついついモニターに向かっちゃう。そんな、魅力があるんだ、コイツにはさ。なぜだろう? 美しいBG、魅惑的なデザインの敵キャラ、ノれるBGM等々、さまざまな理由が考えられる。きっと、どれが欠けても、ダライアスの魅力は半減しちゃうだろう。ただ難易度が高いだけのシューティングなんて、最低だからね。このダライアスは、たとえ難易度が高くても、周辺がしっかりしていれば、たとえルーキーでものめり込めるって言う、いいサンプルだろう。

とは言え、このキビしさはナミじゃない。密集する砲台、画面いっぱいに広がる敵空中キャラ、ところ狭しと飛び回る敵砲弾。2重スクロールの前のBGのカゲに隠れてるヒキョーモノもいるし、なかなか楽しませてくれるよ。とにかく、優秀な動体視力、すばやい反射神経、的確な判断力、ビミョーな指さばきと、何拍子もそろってないとクリアはムズかしそーだなあ。



→天井から落下するマヤリークは、自爆する。その爆風を受けると、かなり大きなダメージを受けるので、注意が必要なのだ



→ムリに戦うばかりが能じゃない。逃げることも覚えよう



←前BGのカゲに隠れている敵キャラも多い。注意!!



←もうおなじみ、Aのボスのキングフォルス。ボスは、それぞれ特殊攻撃を持ってるんだ。とーぜんコイツは弱い方ね

✖パワーアップが勝負を分ける

てなワケで、ゲームクリアのカギはパワーアップにある。最強になれれば、かなりラクに戦えるだろう。

赤、緑、青の色付きの敵キャラを倒すと、同色のカプセルを出す。これを取ってパワーアップしていくワケだ。

レッドカプセルはショット。最初はミサイル、8個でレーザー、16個でウェーブとパワーアップする。ミサイルにしても、シングル、ツイン、トリプルとパワーアップして、その後レーザーに変わるわけだ。変わった直後は注意してね。はっきり言って、トリプルミサイルの方が、最弱レーザーより使いやすいから。

グリーンはボム。8個でツインボム（前方上下2方向)、16個でマルチボム（前後方上下4方向）にパワーアップだ。ショットと同じように、発射するボムの数もパワーアップする。

ブルーはアーム。よーするにバリアのことね。1個でアーム、8個でスーパーアーム、16個でハイパーアームと強化されていく。

ミサイルからレーザーになっていれば、やられてもミサイルに戻ることはないのが（貯めてたカプセルはなくなっちゃうけど)、とっても嬉しいのさ。

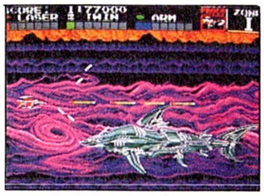




↑バラけちゃったけど、3色カプセル揃い踏み。レッドがショット、グリーンがボム、ブルーがアーマーだ



➡もうちっとで、一段階パワーアップだ
↑色つきの敵が、カプセルを出すぞ



➡ショットがレーザー、ボムがツインになったぞ

✖どんどん見せちゃう、名場面

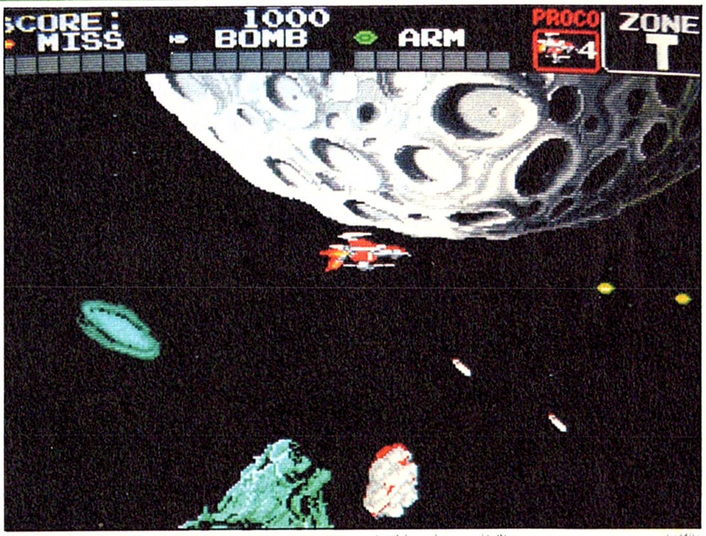
で、今回もやるぞ、名場面集を！ まあ、ボスキャラである26艦のヒュージバトルシップ（巨大戦艦って意味ね）全部と会えるまでガンバるのは大変だろうし、この難易度ではクリアするのも苦労しそうだよね。

そんなワケで、なるべく、あっちこっちのZONEの写真を選び出したからね、先のラウンドのフンイキだけでもお楽しみ下さいませ、と。

そうそう、このスーパーダライアスはマルチエンディング（5パターンあるんだぞ）でございます。そちらの方でも全種類制覇をめざしてガンバって下さいましね。

それにしてもNECアベニューさんの移植力って、前から定評があったけど、ホント、すごいよねえ。こんなにスゴイゲームに仕上がってくるとは、正直思ってなかったんだよね（アベニューさん、ごめんなさい。反省してます)。こーなると、NECアベニューのオリジナルゲームをやってみたい。そう思うでしょ？ で、現在「ダウンロード」ってゆーオリジナルシューティングが進行中なんだって。あー、そっちも楽しみだ。

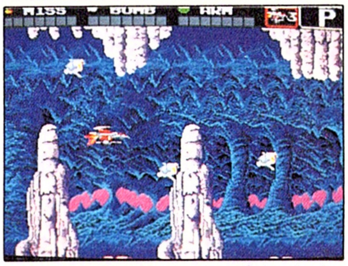
おっと、話がずれちまったい。とにかく、ROM² ユーザーなら、買っとくべきかな。ROM²を持ってないキミ、少しスケールダウンして、スーパーじゃなくなっちゃうけど、ダライアスはHu－CARDでも出る（価格、発売日とも未定）からね。もうちっと待っててね。



↑上空に浮かぶ衛星は、BGじゃなくて障害物だぞ。私は最初、つっ込んじまった



↑砲台は、サクサクと破壊しても、相手にせずサッサと通過してもOK

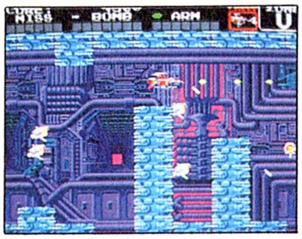


↓先のゾーンにしては、敵が少ないって？こーゆーのを〝嵐の前の静けさ〟とゆーのだ

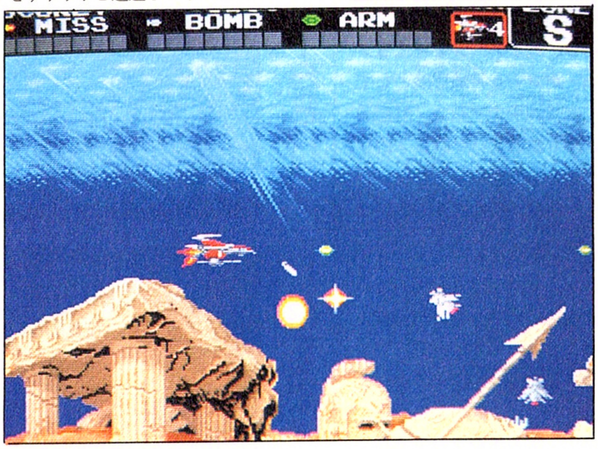




➡真ん中のパイプの裏に敵がいるんだけど、分かる？



⬅宇宙都市も、先のゾーンへ行くと、障害物の山だ



↑宇宙洞窟も、先のゾーンでは、ちょっとしたドライブゲームだ

⬅海底都市とゆーより、海底遺跡だね。海面から差し込む陽光がとても美しいゾーンだ



↑こーゆー複合攻撃が、いっちゃんツライ。落ち着いて、指先に神経集中だ

NEW SOFT INTRODUCTION

飛装騎兵 カイザード X SERD

メーカー……メサイヤ(NCS)
発売日……………………2月23日
価格…………………¥6200(税抜き)
メディア…………Hu-CARD
容量…………………………………3M
ジャンル……シミュレーション

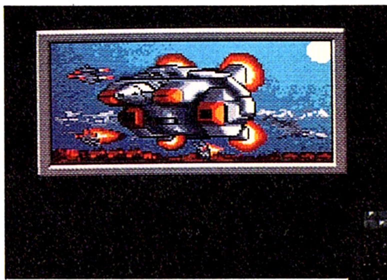
文／外山鹿之助

前回紹介した「ガイフレーム」に続いてメサイヤが放つ新作シミュレーションだ。似たような名前なんで、混同している人も結構いるんじゃないかな？「ガイフレーム」は、どっちかっつーと初心者むきだったのに対して、こちらは上級者でも（もちろんSLG苦手の人にも）充分遊べる良くできたバリバリのSFシミュレーションゲームに仕上がっているよ。

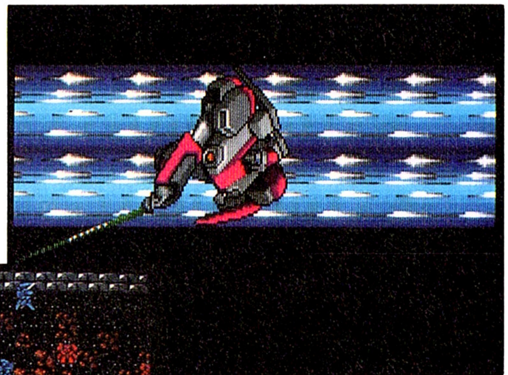
⦿宇宙の侵略者襲来。地球滅亡の危機だ！

24世紀、人類は本格的な宇宙開拓時代を迎えようとしていた。しかし、西暦2384年、突如として現れた宇宙からの侵略者（なんとなくこっぱずかしいね、この表現）によって、木星のヨーロッパ連邦の開拓基地が壊滅させられてしまった。その後、次々と各惑星基地を破壊し、ついには地球へと降り立った侵略者の強大な戦力に対し、地球の各連邦共同軍は、一部地域を死守するのがやっとであった……。

このゲームでは、プレイヤーは最新鋭機動要塞空母ＡＬＴＥＡ（アルテア）の艦長になり、７人のキャラクターの操縦するＳＥＲＤ（ザード）を指揮し、侵略者を撃破する全10のシナリオを勝ち抜いていかなければならない。各シナリオによって与えられる任務、勝利条件は違っている。各メカの特徴を良く把握し、機能を最大限に活用すれば勝機は必ず見えるはずだ。



←機動要塞空母ALTEA(アルテア)。艦内ではSERDの補給、修理が可能。通常武器は弱い。が、しかし…





↑戦闘はかっちょええアニメーションバトルだ（ガイフレームもそうだったな）。めんどーならカットもできる親切設計
←地形や状況に応じたユニットの使い分けが勝利の秘訣だ

個性豊かな、メカ＆パイロット

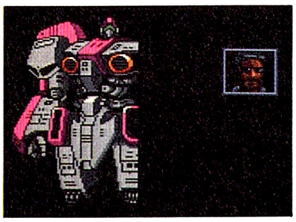
アジア連邦の最新の技術力によって開発された７機のＳＥＲＤ（高機動人型兵器システム）。どれも一芸に秀でたいかしたマシンだ。また、それぞれのパイロットもいずれ劣らぬ歴戦の強者なのであろう（そうじゃないような人もいるけど…）。彼らは、ユニットが破壊されると、それっきり（以下のシナリオでは使えない）。全10シナリオ、１人の脱落者もないようにね。

X-SERD（カイザード）



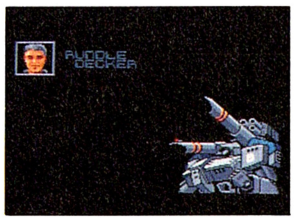
このゲームのタイトルでもある全般にバランスのとれた好兵器。戦闘機形態のＸ・ＷＩＮＧに変形可能。パイロットは、タクヤ・エバンス。いちおー主役的なあつかいなんだろうが、彼が死んでも何事もなかったかのように話は進んでゆくのであった。哀れ…。

G-SERD（ギルザード）



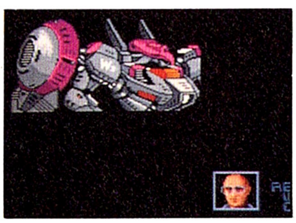
格闘戦オンリーのマシン。武器のビームサーベルの威力は強力無比。しかし、あたりまえだが、敵と隣接してないと攻撃ができないのが難。パイロットのジャン・エバラは焼肉好き（名前もそれらしい）の陽気なおっさん。実力は有るんだろうが性格がねェ…。

B-SERD（ベオザード）



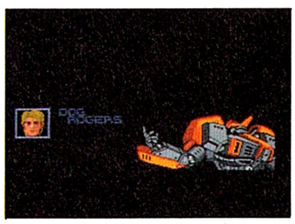
妻子持ちの職業軍人、ランドルフ・デッカーの愛機は長射程の自走砲タイプ。ぶ厚い装甲のためか鬼のように足がのろい。他のマシンのように移動攻撃はできないし、接近されると手も足も出せない。が、それらを補って余りある働きをしてくれることは確実だ。

W-SERD（ウィザード）



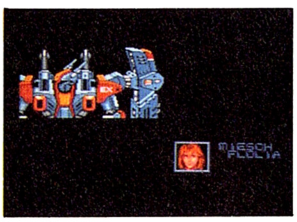
自機の周囲の敵ユニットに高エネルギーを放射し、大ダメージを与えるメカテリウム・ボマーを特殊機能として装備した、水陸両用のマシン。反面通常武器はとても貧弱。パイロットのリーウォン・チェンは怒らせると恐い。曰く「あなた達皆、死ぬよろし！」

A-SERD（アルザード）



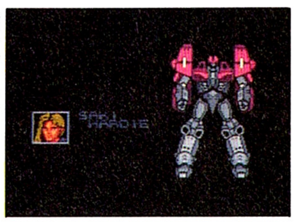
攻撃力、命中精度を高めたスナイパータイプのマシン。パイロットは、ダグ・ロジャース。やたらと自信家で、ええかっこしいで、なまいきな口をきき、少々癇にさわるやつだが（そこまで言う）、とても使える奴なので笑ってゆるしてあげよう。

E-SERD（エグザード）



周囲の味方ユニットに、１ターンのみ有効なメゾニックバリアを掃射できる特殊機能を持ったマシン。パイロットのゴルバチョフ…もとい、ミーシャ・フローリアは上流階級育ちのわがまま娘。こんなやつに人類の未来を託していいのか？ 狂ったかアジア連邦！

N-SERD（ネオザード）



Ｘ・ＳＥＲＤをベースに機動性と射程距離をアップしたタイプ（変形はしない）。パイロットは、サキ・ハーディ。なんだかとても危険な性格のようだ。使えるマシンだが、彼女が戦列に加わるのは中盤戦以降。タクヤの元恋人だそうだ。何をか言わんやである。

◉侵略者から地球を守れ！人類の存亡をかけた反撃が、今、始まる。

ゲームをスタートさせると、地球連邦アジア軍指令官から、そのシナリオでのALTEAの任務があたえられる。勝利条件もそれによって多少の違いがあるんだ。最初に配備されるSERDは3機なので上手に戦い抜こう（もっとも敵だって最初は少ないけどね）。他のSERDはシナリオが進むにつれて徐々に揃っていくようになっている。例えば、戦闘中に味方の補給船と接触することで新たに配属される、といったようなイベントもあるぞ（その補給船が敵に撃沈させられてもシナリオクリアは可能だけど、搭載していたSERDも失われるんで注意）。各マシンのパイロットは戦闘を行うことによって「攻撃経験値」、「防御経験値」を積んでいくから、最初はミスばっかりしているヤツでもじっとがまんして使ってやれば、いずれはいいこともあるだろう（と思う）。万一、メンバーの誰かが死んでしまったとしても、シナリオを続けて行くことはできるが、あとあと辛くなる一方なので無茶な戦闘は避けて死者の無いよう（もし死んじゃった時は、やり直した方がいいと思うよ）だいじに育ててやっておくんなさい。ALTEAに帰艦すれば、ダメージをうけたユニットの修復ができるが、ALTEAそのもののダメージはシナリオクリアまで回復しないんで注意して行動しよう（沈められると、そくゲームオーバーだよ）。SERDもALTEAも危なくなったら敵前逃亡も止むなし。迷わず戦線離脱するべきだ。



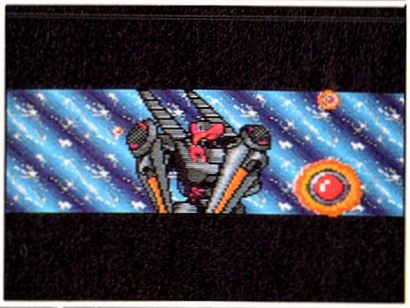
→月面での戦闘。消費機動力が大きいので思ったように移動できないのが辛い



→高機動人型兵器SERD発進。なかなかオシャレでやんしょ

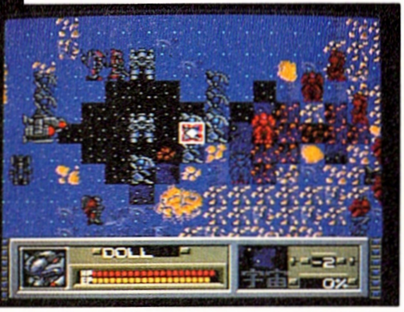


↑攻撃をしかけると（もちろん逆も）互いの能力、状況が表示される



→ウィザードの名前は伊達じゃない。メガテリウム・ボマーをくらえ！





↑敵の主力メカJIMCOM。七将軍専用機は驚異的な攻撃力を持つ
→超強力ハンスキー・バンダー砲。味方も巻き込むから要注意



↑勝利条件を満たすとシナリオクリアだ。続けて次のシナリオに進むことができる



↑敗北条件を満たすと（やだなァ）シナリオクリアは無理だ（あたりまえだっつーの）

◉ゲームに華をそえる名バイプレーヤー達

個性的なのはSERDのパイロットだけではない。このゲームに登場するキャラクター達は、皆とっても魅力的なやつらばかりだ。とくにシナリオのあちこちで対決することになる敵パイロットのMARIAH七将軍（ムチャクチャ攻撃力が高いぞ）の連中は、かっこいいヤツ、変なヤツ、変質者、とバラエティーにとんだ集団だ。なかにはパイロット達を食ってしまうほどの強烈な個性をもったやつだっているぞ。「XSERD」の楽しさは、このキャラクター達のおかげだと言っても、過言じゃないかもしれない。もちろんシミュレーションゲームとしても充分おもしろいが、彼らがゲームをより一層盛り上げてくれているのはまちがいないはずだよ。私みたくキャラに感情移入しまくってしまうタイプの人にはオススメしておこう（仕事はなれて自腹で買っちゃおうかな、このソフト）。

↓MARIAH七将軍の1人。天才的な戦闘能力を持つ男、TUGE。シナリオ1でいきなり対峙することになる。が、ここで無理に戦う必要は無いのだ



↑DOLL隊。護衛にがんばってくれるが、戦闘力は貧弱なのであった



↓マイ・アレン。ALTEAのオペレーター。影の主役（個人的に…）



←補給艦MATENYの艦長、イグロ・マサヨシ。陽気な人だ



↑七将軍きってのへんなヤツ、JAGUAR様。同名のミュージシャンがモデルだね



←七将軍の一人、KENY。その最後は敵ながらあっぱれ、彼こそ真の武人である



NEW SOFT INTRODUCTION

ブロディア

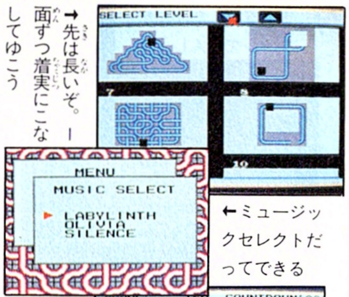
メーカー……ハドソン
発売日……2月23日
価格……¥4500(税抜き)
メディア……Hu-CARD
ジャンル……パズル
ステージ……100面

文／外山鹿之介

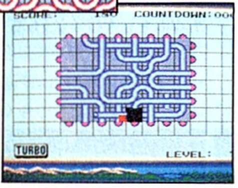
「テトリス」や「上海」等が大ヒットした影響で、最近はパズルゲームが、ちょっとしたブームになっているね。シンプルで、とっつきやすいルール、しかし、やり始めると何かにとり憑かれたかのようにプレイしてしまう奥の深さ。この「ブロディア」だって例外ではない。きっとどっぷりハマること請け合いだ。気がつきゃ朝、なんてこともあるかもよ。

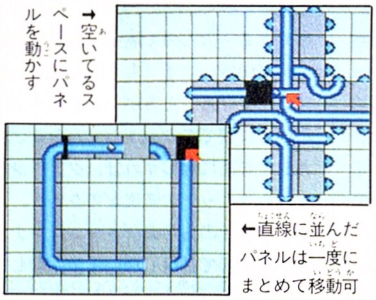
❖脳ミソがウニになってしまう超難解面が君の挑戦を待っている

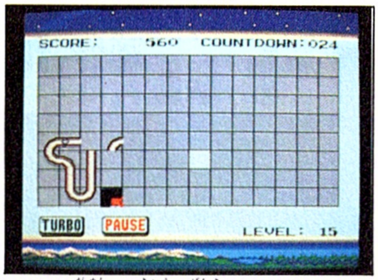
ゲームのルールは簡単。レールの上をゆっくりと転がっているボールを、レールから外れないようパネルを動かして上手に誘導するんだ。ボールが通ったレールは順次消えてゆき、最終的に全てのレールを消してしまえば面クリア。レールを消し損なって、いきづまってしまうとゲームオーバーだ。パネルは自由に動かせるってわけじゃなく、動かす方向にスペースが空いてなくっちゃいけない。ボールの動きの先を読み、それに対処できるような状況を常に作り上げておく必要があるぞ（ま、言うは易し、行うは難しってやつやね）。ゲーム中にIIボタンを押すとボールの移動速度が変えられ、速いほどクリアしたとき得られるボーナスが高い。又、パネルを動かした回数によってもボーナスは違ってくるので、1度クリアした面でも自己記録の限界に挑戦するって楽しみ方もあるんだ。面数は全100面もあり、どの面もやりごたえ充分。こいつぁーハマるぞォ。



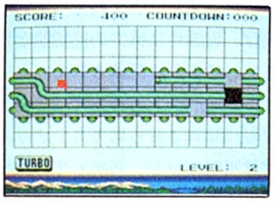
→先は長いぞ。一面ずつ着実にこなしてゆこう
←ミュージックセレクトだってできる

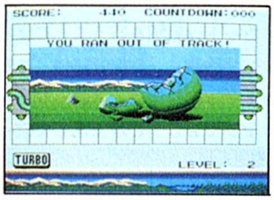

→どんなに難しそうな面でもやってやれないことはない


→空いてるスペースにパネルを動かす
←直線に並んだパネルは一度にまとめて移動可

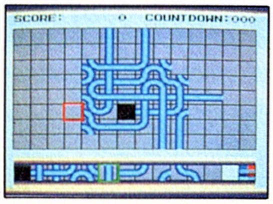


↑クリア画面だ。今日も元気だ、ボールもはずむ


←矢印はワープホール。ボールの行き先に注意。

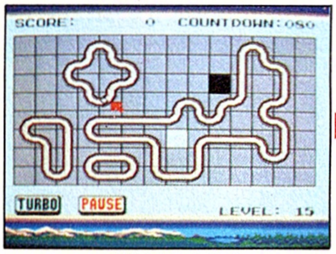


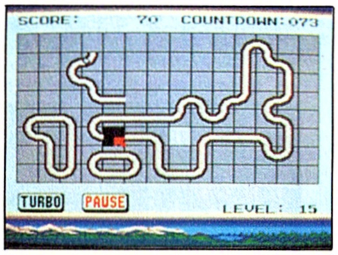
←ゲームオーバー。割れた姿が哀愁を誘う

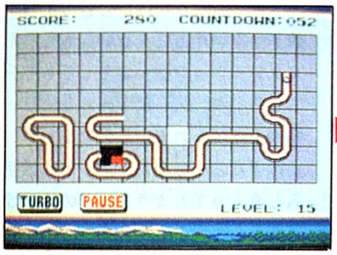

←オリジナルコースのエディットもできる

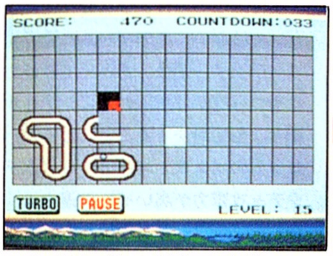
❖テクニックの組み合せが最重要ポイントなのだ

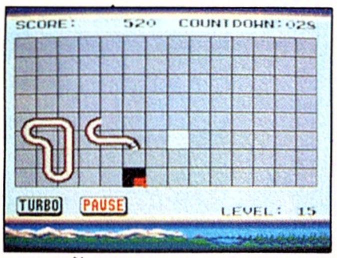
ここでは15面を使ってクリア方法を順を追って紹介してみよう。ちなみに100面中自由に選べるのはこの15面まで、ここから先は1つずつクリアしていかないと、遊ぶことも見ることもできないのだ（おかげで、ついムキになってプレイしてしまうんだけどね）。しかも、徐々に難度も上がってくるんで、ちょっとやそっとじゃ先に進めない。が、試行錯誤してクリアしたときの嬉しさと言ったら、そりゃあもうたいへんなもんだ。と、ゆーわけでこの面の話だが、見てのとーり日本列島がモデルになっている。ここでのポイントは四つの島を、いかに上手に橋渡ししていくかってことになるね。

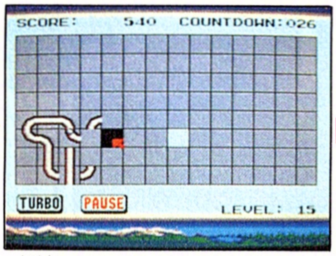

↑てなわけで日本列島一周旅行のスタート地点は北海道からなのだ


↑北海道を一周している間に本州をずらしてつなげておこう


↑んでもって本州上陸。ここはスピードを上げてボーナスをかせごうぜ

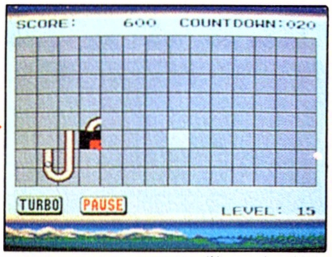

↑次は四国を旅する準備だ。四国をずらして本州にくっつけてボールを待とう


↑ここら辺りから、かなりいそがしくなってくるぞ。すばやい操作が要求されるのだ


↑写真ではちょっと、わかりにくいかもしれないが、良く見て動きをよんでちょ

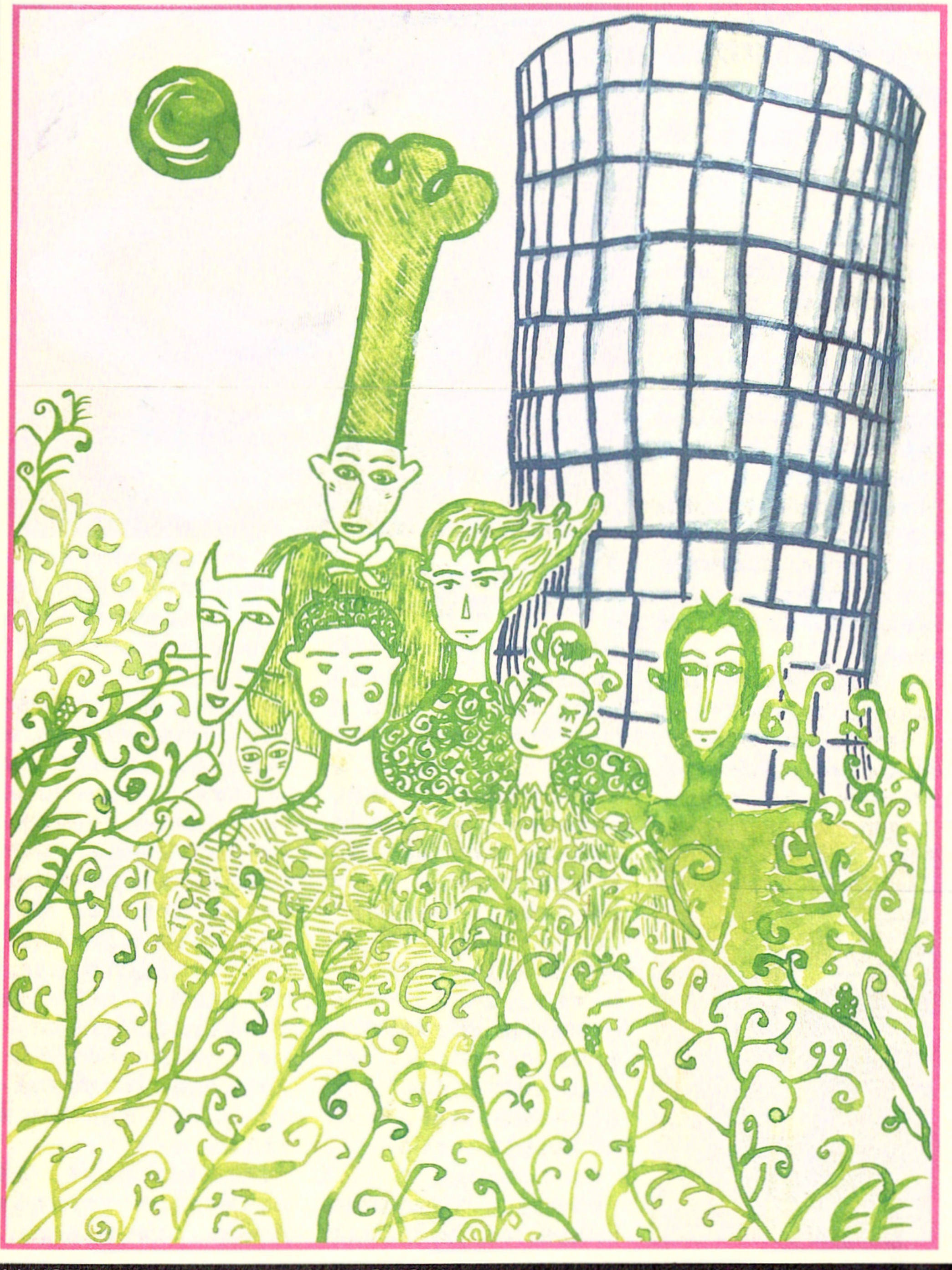


↑九州に到達したら元の形に戻そう。関係無いけど九州は私の故郷だったりする


↑あとはもうわかるよね。他にも解き方はあるだろうから自分なりに研究してね

コラムランド

column land



★inside column★

今号のお題

UWFが好き

文／手塚一郎

今日、'90年初のUWFの試合を武道館で観戦した。UWFとは一言で言うならば総合格闘技団体、といったところだろう。従来の「プロレス」という呼び名を嫌い、自らを「プロフェッショナル・レスラー」と称する者たちの集まりなのだ。

では、UWFは他のプロレスとどう違うのか。まず、相手をロープに振らない。場外乱闘がない。凶器攻撃もない。一切の反則を認めない。——パッと思いつくのは、このぐらいだが、これだけでも、いわゆるプロレスとは大きく異なることが判ってもらえることと思う。試合はすべてリング上のみで行われ、どちらが本当に強いのかを競い合う。

このUWFに、ぼくが強く惹かれる理由は、そこに存在する「リアリティ」なのだと思う。何故、ロープに振られた人間が、技をかけられるために戻ってくるのか。不自然である。「何だよ、これ。ショーなんじゃないか？」そういう意見が出てもおかしくないわけだ。そして、この時点でプロレスは「リアリティ」を失い「本物」とは呼ばれなくなってしまう。

これはゲームの世界にも言える。不条理な設定が「何だよ、このゲーム」という意見を産み、ゲームとしてのリアリティを失う。もちろん、この場合のリアリティとは現実世界の反映ではなく、そのゲームの持つ独自の世界観に即した、という意味だ。

ゲームは虚構である。そんなことは判りきっている。だが、それなら、最後までぼくらを気持ち良く騙し続けてほしい。大好きなゲームに裏切られるのは悲しいことだから。

リアリティに溢れるゲームがあれば、ぼくも本気で遊ぶ。仕事を放ったらかしにしてでも遊ぶ。編集長に怒られても、である（笑）。

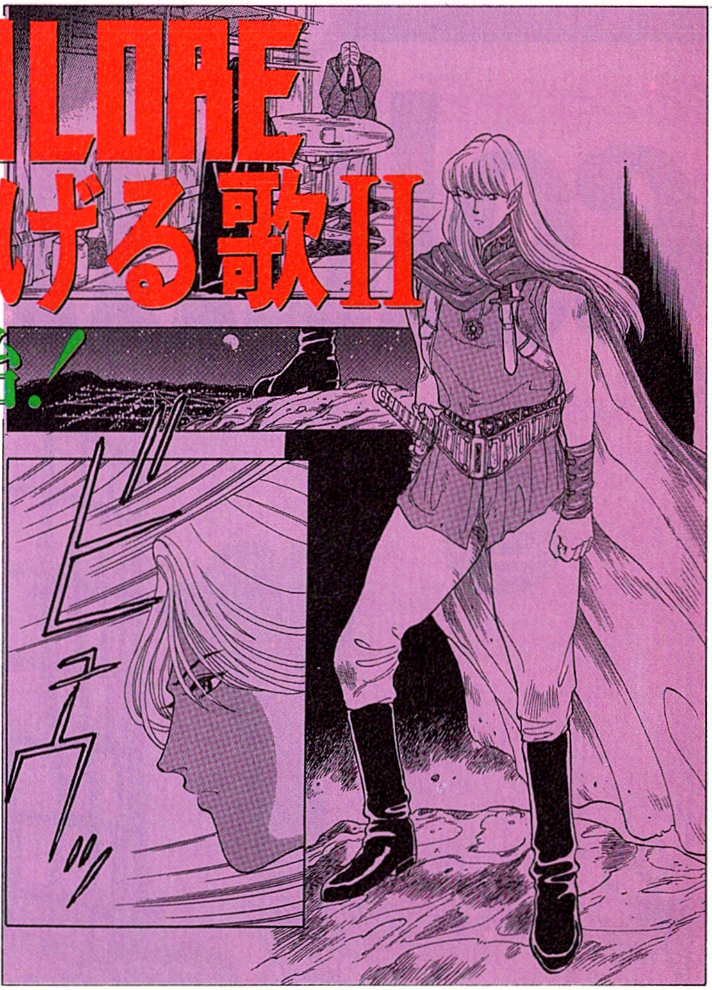
筆者紹介

小説家・ゲーム評論家（S41年・東京出身）
次号より連載開始の「コミック版・最後の竜に捧げる歌II」の原作を終え小説版を準備中。

ILLUSTRATION MIKAKO YAMAGUCHI

コミック版 DRAGONLORE 最後の竜に捧げる歌II

Vol.5より連載開始！



「神」として君臨する竜たち——。神とはすなわち世界の覇者。しかし、彼らは魔法の源たる物質「マナ」の枯渇に伴う死の砂漠「大喰らい」の拡大によって絶滅の危機に瀕し、この地を去らねばならなくなった。

前作は単なるプロローグだった?!

すべては、４人の大魔道師が、さらなる「力」を欲し、精霊たちを司る竜神を捕え、研究の材料としたことから始まったのだった。結果、竜神は死に、「主」を失った精霊たちも滅びの宿命を背負うこととなる。砕け、滅んだ精霊の亡骸は砂となり、大地に降り注ぐ。これが「大喰らい」と呼ばれる、魔法の失われた死の砂漠の正体だった。

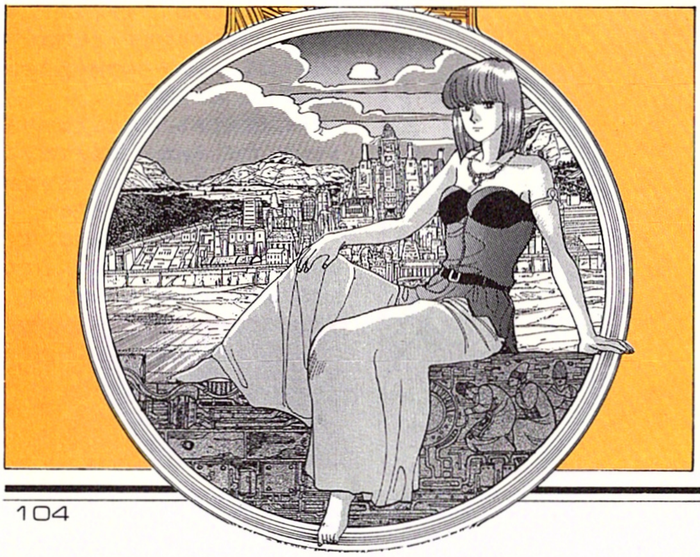
野を駆け、街を喰らい、広がり続ける「大喰らい」を止める術を捜し求める人々。次なる「神」としての地位を夢見る男たち——。そんな彼らの前に現れた少女ヴィジルこそが、神の「声」を聞くことのできる伝承の一族の生き残りだったのだ。

ここから物語は急展開を見せ、一気に終焉を向かえる。マナの枯渇は止められず、従って魔法の消滅は、もはや避けることができない。そして、死の砂漠「大喰らい」を止める手段は、マナを枯渇させるしかないと判る。

文明を栄華に導いた魔法を捨てねばならない時がきた。大自然に脅え、獣の餌食にされながらも、ひっそりと暮らさねばならないのだ——。

《砂漠を止めること——それは、試練だと思うがいい。止めぬ限り、人が神になることはできぬ。これが竜の伝承だ》そういう神の声をヴィジルに託し、わずかに生き残った竜たちは、この地を去った。

だが、物語は、これで終わったわけではなかった。エルフの青年・シーマと、女魔法使い・グレイのふたりは、大喰らいを止めるべく旅に出る。前作はプロローグに過ぎなかったのだ。



砂漠を止めるべくふたりは旅立った…

人間と妖精族——種族は違えども愛しあうグレイとシーマ。そんなふたりが出会うこととなったきっかけは、妖精族が自分たちと人間の赤ん坊を取り替えてしまうという行為によって、シーマが人間世界に住むことを余儀なくされたからだった。シーマは、真実の都で育ったが、エルフ（偽者の人間）という理由だけで追放され、グレイの村へと身を置くこととなったわけだ。

旅の途中、グレイとシーマは、真実の都の近くを通りかかる。グレイは、シーマを残し、都へと入ってゆく。シーマの育ての親に挨拶するためだ。が、そこでグレイが見たのは——。マナに満ち溢れた別世界だったのだ。あらゆるところで魔法が行使され、人々は何の不自由もなく暮らしている。

なぜ、この都だけは——!?

マナの枯渇しない不思議な都市を後に、再び旅にでる。目的地は、ネルザの森。グレイの魔法の師であるフレシア・ウィン・ステリックを訪れるためだ。大喰らいを止めるための良き助言と協力が得られるであろう、と考えてのことだった。

森へと入った。黒々とした葉の隙間から柔らかな日差しが落ちてくる。落葉を踏みしだき、大蛇のような木の根を避けながら、グレイとシーマは進んでゆく。その時だった。シーマはグレイの手を取り、走り始める。グレイがその理由を知るまでに長い時間はかからなかった。追われている！ 誰に？発散する殺気を押さえようともせず、追ってくるのは数名のエルフだった。なぜ？ 逃げ続けるふたりだが、やがてその足を止める。囲まれたのだ——。

そこで告げられるフレシア・ウィン・ステリックの死。グレイの学びの友・アクィナスのこと。妖精族の秘密。神となる秘法。そして——。

もつれた糸がほぐれるように「最後の竜に捧げる歌」が、その正体を現す。真の物語は、ここから始まるのだ！

それが錬金術――神になる秘法だ！

最後の竜～IIでは錬金術が重要となる

物語を織る縦糸が「グレイとシーマの愛」ならば、その横糸は「錬金術」といえるであろう。

そもそも「錬金術」とは何であるのか？　文献を紐解けば、そこに意外な事実が記されていることに驚くだろう。「錬金術」とは、金を創り出すことを目的とした学問ではないのだ。もちろん、本気で金を得ようと考えた者も少なくはない。しかし、それは実に愚かであるといえる。

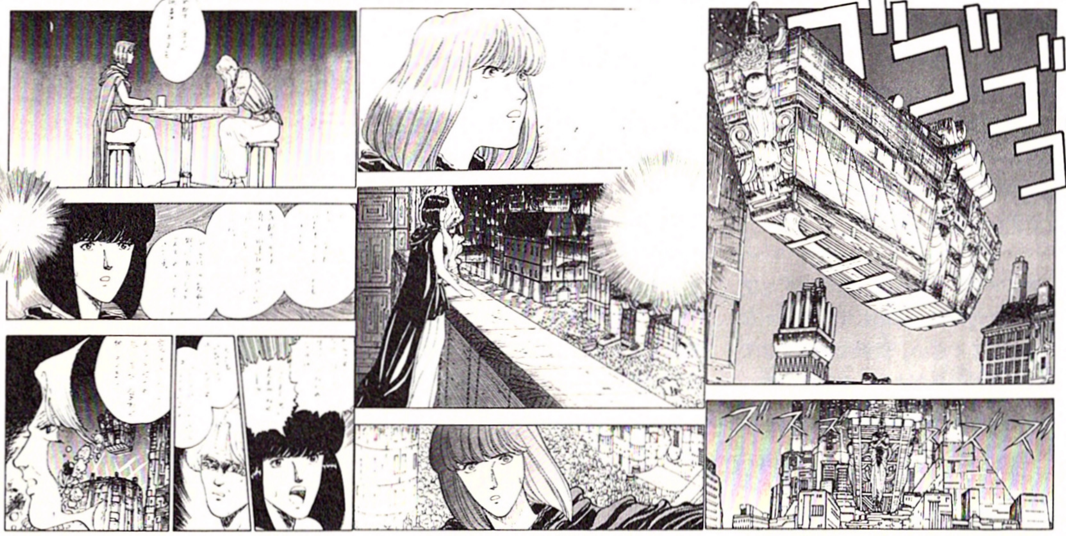
錬金術の真理は「卑」を「貴」に変えること。簡単に書けば「不完全なものを完全なものへと昇華させる」ことだ。だから、銅などの卑金属を、金という貴金属へ変えることも可能なわけである。

錬金術を可能とする薬は、「賢者の石」と呼ばれていた。錬金術師たちの目的は、これを入手することだった。金を創り出す部分のみが誇張されたのは、錬金術の真理を他人に悟られないようにするためと、その研究に必要な資金を強欲な金持ちから捻出する手段なのだ。

さて、こういった概念を人間に当てはめてみると興味深い。不完全なものを完全なものへと昇華させる――ここで「不完全なもの」を「人間」としてみる。すると、「完全なもの」が何であるかが見えてくる。そう、「神」だ。

「最後の竜に捧げる歌II」では、この錬金術に焦点を当て、神、エルフ、人間の三者の関係を独自の解釈で描いていくことになる。

期待しないわけにはいかないのだ。



外薗昌也と手塚一郎それぞれの最後の竜

前作とは違い、この「最後の竜に捧げる歌II」ではコミック版が先行することになる。

作画はIと同じく外薗昌也が担当する。基本となるストーリーは手塚一郎。Iの小説では諸事情で削られてしまったエピソードを軸に、1本の物語を完成させた。その400字原稿用紙40枚に及ぶプロットを軸に、外薗昌也が独自の解釈を加え描き上げていくのが、次号Vol.5から必本に連載される「最後の竜に捧げる歌II」なのだ。

連載回数は12回を予定。1回のページ数は17ページ前後のようだ。

さて、小説版について。こちらは連載ではなく、書き下ろしという形で発表されることになるだろう。発売時期は、まだ未定。手塚一郎の現在抱えているファンタジーとＲＰＧの入門書の仕事が、いつ片付くかがポイントとなるらしい。本人は「励ましのお便りをもらうとスピードが一段階ぐらいアップするかもしれません」と、いうが、怪しいところだ。頼むぜ、おい。

コミックの方は最後までのネーム（下描きの下描きのようなもの）が、すでに割られており、なおかつ第1回目の原稿“真実の都”もアップしている。この出来がスゴい。完全に前作を上回っているのだ。連載という形式でIの時よりも余裕を持った進行が可能となったからであろう。

手塚一郎は語る。「ネームを読んだ時のショックは凄かったですよ。ぼくのプロットをベースに、ここまでやってくださるなんて……。完全にプロットが負けてますね。もう一度、練り直すつもりです。やっぱり負けたくないですから。いい刺激になりました」

こうして、ひとつのプロットを基にそれをアレンジしたコミックと小説が描かれることとなった。

同一の背景世界でも、それを料理する者によって、物語は、ここまで変化するいい見本であろう。

2冊の最後の竜に捧げる歌

小説版をベースに、外薗昌也が描き上げたコミックだ。ストーリーが、かなり整理されているため、読みやすくなっている。完璧に視覚化された世界は一見の価値あり。これを読み終えたら小説版をどうぞ。

■コミック版・最後の竜に捧げる歌
外薗昌也・作／定価900円／発売中

必本に連載されていた分に加筆と訂正を加えた一冊。ファンタジーには不可欠な魔法が消えていく過程を描いている。いずれ書かれるであろうIIのプロローグともいえる。コミックを深く理解するためには読んでおきたい。

■小説・最後の竜に捧げる歌
手塚一郎・著／定価980円／発売中

▶コミック版



▶小説版



ムーミンって知ってる？　ユーミンじゃないぞ。

怪物博物館（アニメ編）

THE MONSTER MUSEUM



連載㉕

トロール

by 北枕獲

わーいわーい、長谷川さんのサイン本をもらったんだぞ。いーだろー！　実は、某週刊誌にカットを描いてた頃からの並一ファンだったのです。うっれしーな、るん♥

てなワケで、今回は、怪物イラスト大事典でもちょっとふれた名作です。

ムーミン
原作：トーベ・ヤンソン　演出：大隅正秋／りんたろう／村野守美／高橋良輔／他　コンテ：富野喜幸（由悠季）／他　作画監督：大塚康生／芦田豊雄／他　音楽：宇野誠一郎　製作：東京ムービー　＆　Aプロダクション／虫プロ　声の出演：岸田今日子／高木均／広川太一郎／西本裕行／他
'69年10月5日～'70年12月27日
フジテレビ系　全65本

アニメファンならば、このスタッフ表を見ただけで、愕然とするんじゃない？　ってぐらい、贅沢なスタッフで制作された作品だよね。全65本の内、26話までが東京ムービー（大塚康生）版、27話から最終話が虫プロ版だったんだよね。何で途中で制作会社が変わったかってゆーとね、東京ムービーのキャラが気に入らなかったんだってさ、ヤンソンさん。

それにしても、20年も前の作品なんだねぇ。必勝本の読者のほとんどは、まだ生まれてないよね。あの㊖編集長だって中学生やってた頃だ。そんなに古い作品なのに、いまだにファンが多いんだから、大した作品だよ。名作は歳を取らないってホントだな、うん。

ほんわかしたメルヘンチックなストーリーがムーミンの魅力だけど、それ以上に素敵なのがムーミン谷やおさびし山に住む摩可不思議な生き物たちだ。中でも、人気があったのがスナフキンとニョロニョロだよね。私もガキの頃は放浪のスナフキンに憧れたもんだ。そー言えば『とんがり帽子のメルル』にもスナフキンをモデルにしたよーなリュックマンってキャラがいたなぁ。

とにかく、スナフキンの強さ、優しさ、あのギターと歌、テント生活、みんなひっくるめて好きだった。

だから、私は例のCMが許せない。スナフキンは永遠の旅人じゃなきゃいけないんだ。アクビちゃんや伴はいーんだ、会社勤めしてても。だけどスナフキンは違うはずだ。

あれ、ムーミン・トロールの話をするはずだったんだけどな。ま、いーか。みんな、今でも、ムーミン谷でのんびりと暮らしてんだろーな、ムーミン谷とおさびし山の住人たちに乾杯!!

↓ムーミンの魅力は岸田今日子さんのヌボーッとした声に負うところも多かった



呪われた屋敷の地下に埋められていたのは……

電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載㊶

奇妙な話

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

喫茶店に入っていくと、由香は奥の席に坐って窓の外を見ていた。俺がすぐそばに立ってもボンヤリしたままだ。

「おい」

「あ、ごめん。急に呼びだしたりしちゃって……」心なしか顔が青い。

「そんなのいいけどさ。なんだい話って」由香の向かいに腰をおろして、キャスターに火をつけた。

由香は奇妙な話を始めた。

——うち、知ってるでしょ？　あの洋館、20年前に建てられたものなの。でもあれ建てた人って、1日も住まずに手放したんだって。

で、ある日やっと買い手がついたんだけど、その人、1年もたたないうちにあそこを売りに出しちゃったの。おまけに次に買ったひとも、2年はがんばったけど結局は出てったわ。

呪われた屋敷だって変な噂が流れはじめたのは、そのころかな。

うちのお父さんってヘソまがりでしょ。それならオレが住んでやるって、あたしたちの反対を押しきってあそこ買っちゃったの。それが1年前のこと。

なんでもなかったのよ、つい先週までは。住みごこちもけっこうよかったしね。言いだしっぺはお父さんなの。この家ぶっ壊して建てなおすんだ、この家はどこかおかしいって。

さっそくとり壊しが始まったわ。そうしたら、床下の土のなかにとんでもないものが埋まってたのよ。

なんだと思う？

長さ60センチ、幅40センチ、厚さ40センチの四角いコンクリートの塊。それだけじゃないの。髪の毛がね、その塊からはみでてたの。

警察呼んだわ。赤ん坊の死体だとばっかり思ったんだもの。でね、みんな立ちあいのもとで、コンクリートを割ってみたわけ。

なかからなにが出てきたと思う？

フランス人形。

服はよれよれになってたけど、高価そうな人形だったわ——

キャスターの長い灰が俺の膝に落ちた。あわててそれを払いながら、先をうながした。

「それで、どうしたのさその人形」

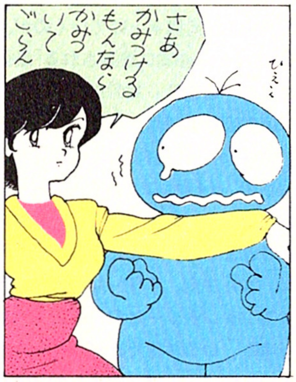
一瞬、由香の頬に赤味がさしたように感じられた。

「もう一度コンクリート詰めにして、横浜港に沈めてやったわ」

「え、どうして？」

「どうして？」由香は右腕の袖を肘までまくりあげて、俺の目の前に突きだした。真っ白な肌に、赤黒い傷あとが点々と散っている。

「あいつ、あたしに噛みついたのよ」



亀・松＆みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載⑯



ふつうの生活

by 鈴木みそ

恥ずかしい過去はふりかえらないぞという話です。

昔のアルバムを見るのって、何となく気恥ずかしい。

ボクは日記をつけないが、もしマメな性格で毎日日記をつけていて、10年前の日記を見つけてしまったら、きっと気がくるわんばかりに恥ずかしいことが書いてあるに違いない。自分で読んでも恥ずかしいのに、他人に見られたら…と考えると、ホントにテキトーな性格で助かったと胸をなでおろしてしまう。

ところが、日記並に恥ずかしいものがボクには存在しているのである。

昔、雑誌に書いた原稿やイラストだ。初めて原稿を商業雑誌に発表（というほどたいしたものではないが）したのは18歳の時だから、かれこれ8～9年になる。その間、ずいぶん恥ずかしいものをお金をいただいて描いてきたわけだ。もちろんその時その時は、一所懸命ベストの作品を描こうとしていたのだが、1ヵ月もして見返してみると、顔から火炎放射器のごとく火が飛び出るようなものであったりして、情けない思いをしたもんである。

そんなわけで、ボクは昔の作品というのをほとんど持っていない。普通はスクラップしたりするのだが、ボクの繊細な神経は一目見ただけで「捨てろ捨てろ」とささやきかけてしまうのである。

この間、近所の麻雀仲間の陽一（ルドルフ陽一）がとんでもないものを持ってきやがった。1987年6月19日発売の昔の必勝本である。

当時ファミリージョッキーのゲーマーをしてた陽一のイラストを、今年の年賀状に描いてもらおうと持ってきたのだが、開いてみて頭がクラクラした。

「オ…オレって…こんなヘタだったのか…」

決定的なのは、うまいヘタの以前に描き込みが足りないことである。描き込みが足りないのは今でもそう変わらないことであるが、当時はほとんどバックを描いていないのだ。

輪をかけてひどいイラストがページの中にポツポツあった。「グェェェ!! これはもう、お金をいただく前の作品だぁぁ！」だが少し思い出してホッとした。

それは黒須のイラストだった。

（悪いな黒須。ネタにしちゃってよ。うんうん。お前はもうイラスト描いてねーもん。気にすることはないぞ）

ざっとイラストを見た後、おそるおそる文章を読んでみた…。

お！…ふんふん。思ったよりマトモな文章である。～だぜ！　とか、語尾にビックリマークが多い以外は、今とそう変わってない。

必勝テク道場（知ってる人はなつかしいだろ）でファミスタの必勝法を6ページやってるが、言ってることは今も同じである。

ちょっと待てよ…。ってことは文章は全然うまくなってねえんじゃねえか。

バグボーイを見たらもっとはっきりした。今自分が中2コースでやってる読者ページより10倍面白い。やっぱり進歩してないんだぁぁぁ。

ま、読者ページってのは、読者のレベルが必要だからしかたないことではあるんだが。

しかしまあ、当時はものすごいページ数を書いてる。テク道場が、ファミスタ6ページに、ジョッキー4ページ。バグボーイが技をのぞくお笑いページ、三国一の大バグ野郎といくらなんでも、と紙コンとめざせゲームデザイナーの4ページで全14ページである。

これは特に多い号ではなく、いつも16ページくらいはやっていたと思う。最初の頃はウラ技も全部仕切ってたもんな。今でも変わらないと思うが、ウラ技は本当に一番大変な仕事なんだよね。ウソの技を書いてくるやつは多いし、百万回に1回、偶然でできたよーな技を写真取んなきゃいけないし、1枚の写真が3日かけても撮れずに、ボツにした技がいくつあったろーか。だいたい、こっちは全部のゲームやってるわけじゃないってのに「最終面でボスを倒すのと同時にやられます」なんて簡単にできるわけねーじゃねーか！コンティニューもパスワードもないゲームが当時は普通だったんだぞ！

あ、おじさんの苦労話をしてるんじゃなかったね。

当時（といってもたかが2年前）の読者様でいったいどのくらいの人数が今も続けて読んでるのだろう。

ポッカリアス在間は何をしてるのか。パックマンはもう当時から姿を消していたし、鈴木正明は去年で投稿やめたと言ってる。スチャラカ社員は北海道で生きているか？　おーおーSナスビ仮面なんてのもいたっけ。青森のメトロイド企画、もう読んでねーだろうな。

残っている常連は、静岡のサクセスと、同じく静岡のジョッカーアキラくらいであろうか。さすが我が静岡県人、情が深いぞ。

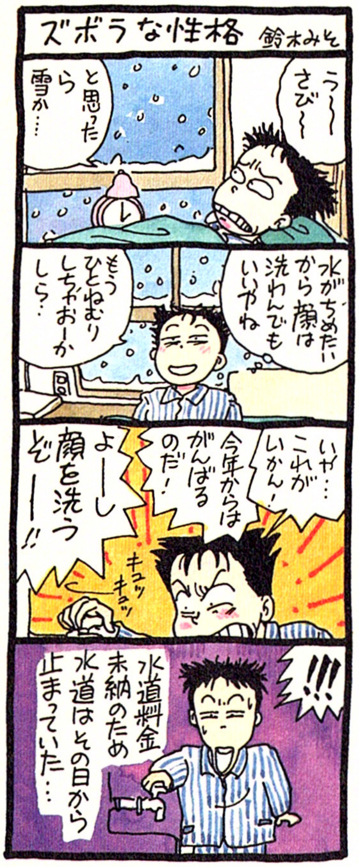
最近のバグボーイは、実はあんまり読んでいないのだが、絵は昔よりうまいね。ただなあ…ちょっとさあ…

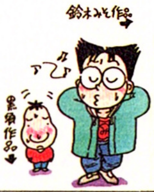
オタクっぽくない？　あ、別にいいんだ、聞き流してくれ。オトッキーで作曲だっ！

今でも昔の必本を大切に持ってる人たち。間違っても読み返したりしないよーに。描き込みが足りないのは、仕事が多くていそがしかったからで、とわざわざ長い字数をかけて言いわけしてんだから、ほじくり返すようなことはやめなさいね。

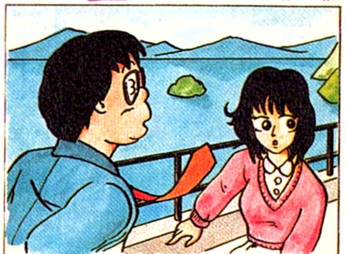
できれば押し入れの中で永遠に陽の目を見ないようにしたまへ。焼き捨てるのも1つの手ではあるな。ただ焼き捨てる前に、この昭和62年Vol.12の98ページ。オホーツクに消ゆのイラストは一度見ておいた方がいいぞ。みんなで笑ってあげよう。黒須泣くんじゃないぞ恥ずかしいのはみんないっしょなんだ。

ん－、どうしても載せてあげたくなった。よし！　下に載せちゃる。黒須のだけではかわいそうなんで、オイラの恥ずかしい作品もいっしょだ。笑ってくれ。ごいんきょクエスト。意味なし。





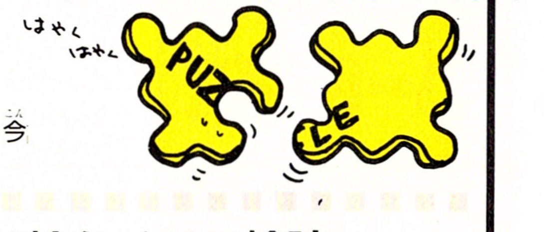




PARADISE OF PUZZLE

雅孝司のパズル天国

VOL.13



前回も書いたけど、去年暮れ、ぼくはベルギー、ポルトガル、スペインを旅行した。今回はその体験談の続編。持ちなれないビデオを持って苦労したんだぜ。

三輪陣パズル編

正方形なら魔方陣だが、3つの輪なので三輪陣。

ぼくはこれまで、旅に出かけるときはいつもスチールカメラ（普通のカメラ）を持っていった。しかしこんどのスペインetc.旅行では、スチールカメラのほかにビデオカメラ（ムービーともいう）を持っていった。ぼくにとっては初体験だった。

ムービーをうまく撮るコツ――というより、うまく撮ったように見せるコツ――は、とにかくどんどんテープを回して、何でもかんでも撮っておくことだ。それをあとで編集して、いいシーンだけをつなぐ。観客には、失敗箇所は見せない。

編集のとき、ついでに、しゃれた音楽とかナレーション（「ここがアルハンブラ宮殿です」など）を入れれば、できばえはますます良くなる。

ということは理屈ではわかっているのだが、実際にはなかなかやれない。編集には、時間も機材もカネもかかる。かなりのマニアでないかぎり、編集なしの撮りっぱなしで“上映”することになる。

ぼくは編集することを、初めからあきらめていた。時間や機材がないという理由のほかに、自分のずぼらさ、いいかげんさをよく知っているからだ。（編集作業には緻密できちょうめんな性格が必要だ）

編集しないとなると、必要なナレーションは撮影しながら入れることになる。ビデオカメラをかまえテープを回しながら「ここがアルハンブラ宮殿です」などとしゃべるのだ。

だが、これをそばで見てると、マヌケだぞ。「あいつ、1人で何をブツブツ言ってるんだ？」「あの人、アブナイ人じゃないかしら」などと思われるのは確実。

おまけに、撮影中に話しかけてくるやつもいる。あいてがぼくにちょっとぶつかって「あっ、失礼」と言い、こちらがうかつにも「どういたしまして」と返事すると、ばっちり録音されてしまう。

もっとも、そんなのはビデオカメラの欠点として、たいしたことじゃない。何といっても、スチールカメラに比べて大きく、重く、かさばることがつらい。（ちなみにぼくは、ごていねいに、ビデオカメラだけではなくスチールカメラも持ってました）。

でも、旅から帰って再生して見ると、映像に動きと音があるという迫力は、写真とは比べものにならない。撮るときの苦労は十分報われる。

たとえば、聖家族教会の上からとったシーンは、高所恐怖症の人だとビデオを見るだけで怖がるぐらいのものになった。

おや、きみは聖家族教会を知らない？ 次回92年オリンピックの開催地バルセロナ市、そこのシンボルともいうべき建築だ。とうもろこしのような塔が4本立っている写真をどこかで1度ぐらい見てるんじゃないかな。

この建物は100年前から建築中で、完成までには今後さらに100年あるいは200年かかるといわれている。

でも、ケチをつけるわけじゃないけど、のべ何百年もかかるのは、設計が複雑とかいう理由じゃないんだぜ。たんに、工事の機械や作業員人数が少ない（少しずつしか進まない）という理由なんだ。もっとはっきりいえば予算の問題だな。

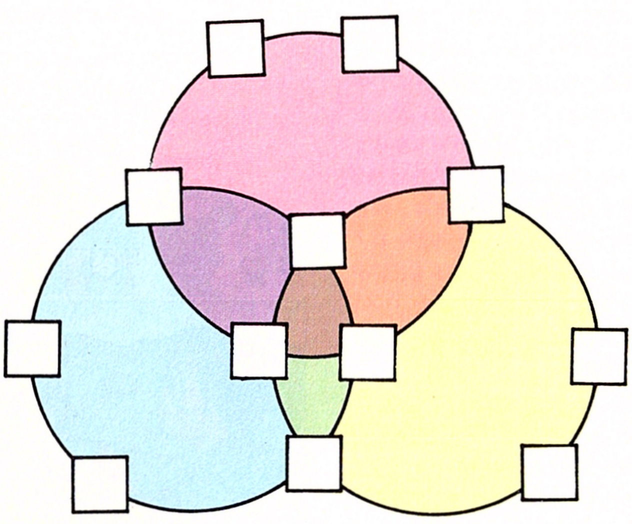
カネ・人・機械を大量に投入すればあっというまにできあがっちゃうと、ぼくは思うんだが……

そのバルセロナオリンピックだけど、スペイン人は地元意識が強く、フィーバーしてるのはバルセロナ地方の人だけ。ほかの地方の人は「勝手にやったら」という感じ。東京オリンピックのときの日本とはだいぶちがう。

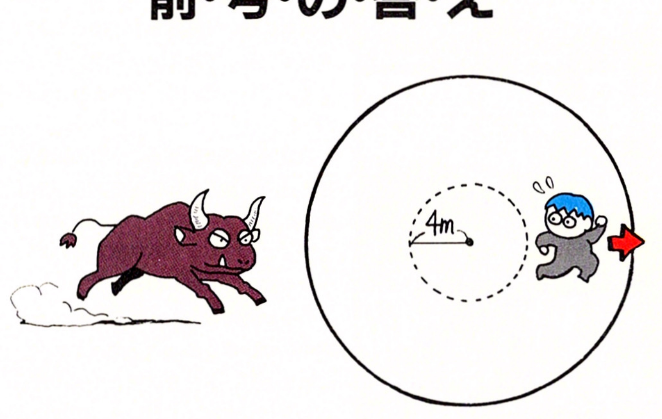
ともあれ、オリンピックといえば5つの輪がからまった旗を連想するが、今回のパズルは、3つの輪から。

図のように、1つの円周上に6個ずつ、全部で12個の□がある。その□の中に1～12の数字を1つずつ入れて、どの円周上の6個の数字の和も等しくなるようにしてほしい。

ところで、タイトルにあるように、正方形のます目に数字を入れるのは、「魔方陣」という。ときどき「魔法陣」と書かれるけど、それはまちがい。ことばの切り方を錯覚してる。「魔法・陣」じゃなくて「魔・方陣」が正解。



前・号・の・答・え



破線に沿って動いていれば、いずれ牛との位置関係が図のようになる。その時、矢印の方向へ走れば、牛は追いつけない。

タイレル辻の 初級COM用語入門講座

最終回 星の王子さま達へ

とりあえず今回でひとくぎりということで。どーもでした。

今号でこの連載も24回、ちょうど1年分となりました。キリがいいのと、ネタがそろそろなくなってきたので連載を終了とさせて頂きます。用語入門といいながら、難しい話、私メの主観だらけの内容にお付き合い頂き、本当にありがとうございました。

今回は、私のよく読むプロセッサという本に感動する一文があったので、その形式を使わせて頂き、私の皆さんへの最後のメッセージとさせて頂きます。

さて、みなさんは「星の王子さま」をもう読んだでしょうか？　まだ読んだ事のない人は、必ず読んでおきましょう。まずはその話からです。

「かつて人はみな子供だった。しかしそのことを覚えている大人はほとんどいない」、これが有名な前文です。まだ中高生、ましてや小学生のみなさんには、なんの事だかわからないと思います。私メも、単に子供の頃を忘れるのかなあ、程度にしか思っていませんでした。

しかし、生活していくために働かなければならない現在、その言葉の意味が深く身にしみ、反省しなければならない気持ちになってしまったのです。

若い頃の、初めてコンピュータに触れたときの驚きと感動、ああしたい、こうしたいという夢、面白いソフトや、美しいCGを見たとき、いつか自分の手で作ってやる、という情熱…。しかし、日々の仕事に追われ、日銭を稼ぐため、そして会社を運営していくために働かざるを得ない状況、なおかつ、ゲームを作るために必要な、さまざまな悪しき手順、業界の思惑、そしてユーザーを無視した商法がまかり通っている現状などの要素は、若い頃の情熱を忘れ去らせるには十分な事なのです。いけない、とはわかっていてもです。

長い前置きになってしまいましたが、今回はゲーム業界に生きる1人として反省しつつ、この業界の現状の悪しき部分について語りたいと思います。

まずはファミコンから。現在のほとんどのメーカーは、日本の市場を相手にしていません。アメリカ輸出を考えずにはソフトは作れない、という状況になっているのです。それが悪いわけではないですが、成熟し、ユーザーの目の肥えた日本市場に見合うだけの力作を作ろうとせず、安易な発想＋出せば売れる、というアメリカ市場にしか目が向かないのは非常に問題です。ではなぜ、日本向けのゲームを作らないのでしょう。それは儲からないからです。この事にはいろいろな原因があります。ハードが時代遅れの物になりつつあること、有名メーカー以外の製品を問屋が買い上げてくれない事（これにはダメなゲームで泣かされてきた、という理由もあるのですが…）マスター出しから製品まで6ヵ月もかかるので、時代に合ったソフト作りができない事…。中にはドラクエのようなものもあるのですが、前作が売れて資金に余裕があり、売れるという見込みがなければ、2年も開発期間をおいて大作を作ることはできなかったでしょう。面白いものよりも儲るものを、という思想にどっぷりと漬かってしまっているのがファミコン業界なのです。

さて、PCエンジンはファミコンよりはいくぶんかマシです。ハードの性能が良い、開発機の値段の安さ、開発環境の良さなどで、作りやすくはなっています。作る側の創作意欲も増して、おもしろい物が作られる図式も成り立っていっているわけです。それは1本あたりの売れる本数が、ファミコンより多くなっている事で証明されている事でしょう。しかし、ドラクエの様な超ヒット作がない（ハードの絶対数が違うのも原因）、某P社のソフトのように、1万そこそこしか売れないものも出てしまい、ファミコンの歴史をそのまま歩んでいるような感じがして、ちょっと危機感を覚えてしまいます。

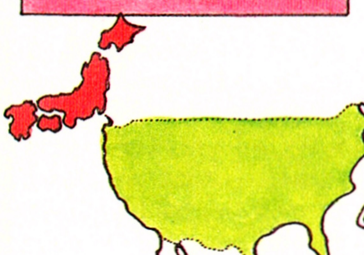
それに、スーパー、コア、シャトルという3機種を揃えた事は、ユーザーに、さすがNEC、パソコンと同じ事をやってるんだなと、非常に悪い印象を与えてしまった事でしょう。いつもながらNECの商魂には恐れ入ります。

メガドライブは、ハードの性能はとてもいいのですが、メモリをバカスカ食うのが致命的です。それにサードパーティに解放する、とはいったものの、いまいちタイトルがでてきません。それで面白いものがでているのか、というとそうでもないので困ってしまいます。ひとりよがりのセガの性格がモロに出てしまっています。CSK（親会社）の影響もあるのかな？

さて、これらの状況は決して良いものではありません。しかし、あきらめないで下さい。これからのゲーム業界をしょって立つのはあなた達なのです。こんなゲームを作ってみたい、コンピュータであんな事をしたい、という夢を大切にして、どんどんこの業界に入って来て下さい。要はアイディアです。あなたになら、新しい分野を切り開くことができるでしょう。その時に、利益だけを追求したり、自分を偽って行動するような大人にならないようにしてほしいのです。

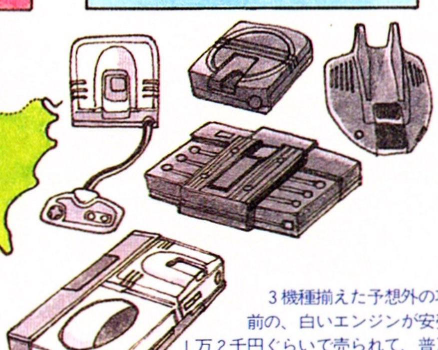
面白いソフトを作るために必要な事は、マシンクロックやMIPS、ましてや問屋対策などではありません。それが何であるかは、皆さんにしかわからない事なのです…。

ファミコン



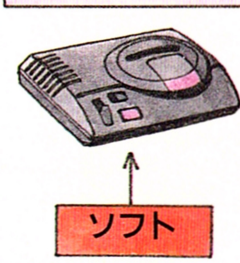
今や本家任天堂もアメリカ市場強化しています。ケタが違うからしょうがないんだろうけど、日本のゲームのリメイクだらけというのは考えものだ。

PCエンジン



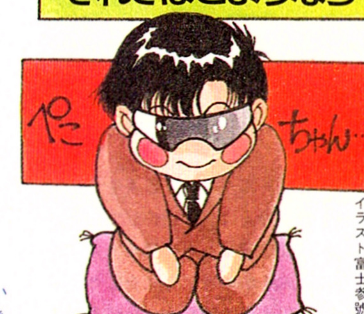
3機種揃えた予想外の功績は、前の、白いエンジンが安売り店で1万2千円ぐらいで売られて、普及率が高まった事でしょうか。う～む、しょうがねえなあ。エンジンで期待できるのはCD－ROMぐらいでしょうか…

メガドライブ



MDはソフトの数が少ないのが致命的。最近は直ってきたみたいだけど。メーカーが少ないってことは、それだけ面白いものが作られる機会が減る、という事だからね。

それではさようなら



イラスト富士参號

そういうわけで、1年続いたCOM用語もこれでおしまい。文筆業も当分休止させて頂きます。読み続けてくださった皆さん、本当にありがとうございました。いつかどこかのゲームの中でお会い致しましょう。それでは…。

次号よりファンタジー世界のルーツを探る「神話世界の旅人たち」が新連載。お楽しみに。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

ヴォルフィードについてですが、僕はターボパッドが品切れで、たまたまバトルパッドを買ったのですが、これがけっこうヴォルフィード向きのパッドなんです。と言うのもこのバトルパッド、ナナメの動きに弱い。(ためしにガンヘッドをやってみるとよくわかる)もしヴォルフィードを買っていてバトルパッドを持ってない人は友達に借りてでもバトルパッドでプレイしたほうが楽しめますよ。
以上。

(愛媛県・CAR－2)

▶そーれはいいこときいた。

(ハルク)

とーとつですが、RPGなんかでマッピングすることがありますよね？でもって、そのマッピングした紙って、みんなはどーするんでしょーか？私はのこしてあるので、どんどんたまってしまう。せっかく書いたんだからまたきっと使うだろーと思ってはいるものの……。こまったよー。

(東京都・島崎まどか・17歳)

▶そーですね。マッピング・コンテストでもやりましょーか？

(マッキー)

まさか今からならんでる奴いないだろうね？

(東京都・清水浩善)

▶いたりして。

(ヒラ坊)

ついに魔界塔士SA・GAをクリアしました!!思えば長い道のりでした。(実は5日間)苦労したのは××××99を手に入れるのにエアバイクについていけばいいものをひたすらちがう道に進んでいったことと××さんとまともにたたかった（たたかう前にセーブしていた）とき、みごとに全滅したことです。××さんには××××を大量に打ち込めばすぐ結着がつきます。HPは5000ぐらいだと思います。最後のメッセージは続編の予告でしょうか。

(大阪府・FLACK)

▶最初から伏字できましたね。神奈川県の冒険の男さんからも同様の感想文がきましたが、ちょっと書きすぎでしたね。まだやってない人に悪いでしょ。それから山形県の松田浩さんからは、エンディングのテーマをアレンジしたテープがおくられてきました。すてき。

(マッキー)

ゲームの中の“恋”についてちょっと意見を言いたい。ゲームの中で“恋”というものはわりかしいいかげんにあつかわれていると思う。ゲームの最終目的が自分の恋人を救うことである場合（ドルアーガの塔）など。これはわかる。また、ヒロインが自分を助けてくれたとか、あるいは国を救ってくれた主人公に「一緒に何々してほしい」と言う場合。これの大部分はヒロインが主人公に一目ぼれしてしまうわけだが、中にはエンディングになって、突然「いっしょに国を治めてほしい」とか言いだす強引なものもある。これじゃ主人公のやってきたことが何であれ、主人公とヒロインが結婚する口実にすぎなくなる。(たとえ主人公が旅の途中で善良な民を殺していた場合でも、この事実は闇にほうむられてしまうのだ。主人公は罪悪感を感じているのだろうか？）そんな中、主人公とヒロインがいっしょに旅をして、その旅の間に恋がめばえる「MOTHER」や「リップルアイランド」などは新鮮に感じられる。でもゲームの中で、恋心の進展が明らかにされていないために、「この女の子は主人公に恋をしていたのか？」とか「いつ恋したんだ？」という疑問がわいてくる。「MOTHER」の後半で、女の子に「好き？」と言われるシーンで無神経に「はい」と答えられるとは限らない。その時点で男の子が女の子に恋しているとは限らないからだ。もっとも恋なんて突然その気になるもんだけどね。（本人の体験より）

(静岡県・BY・DICT)

▶深読みー。このー。

(マッキー)

クインティがとにかく好きっ!
徹底的に遊びたおしたけど、まだあきません。ゲームは容量ではなく、アイデアですね。その昔、ゲームセンターで友達と狂うほど遊んだバブルボブルに通ずるものがあります。という訳でクインティ・コミックはもう一回続くかどうかなんて言わず100回ぐらい続けてぜひ単行本化していただきたい。（杉森健さんって漫画家ですか？）

(福岡県・杉浦洋一)

▶杉森クンは「ワルキューレの冒険」のコミック版を描いてましたね。やっぱ漫画家なんでしょーか。メ切さえ、ちゃんと守っていただければ100回でも200回でも連載していただきたい。

(ハルク)

必本関係者一同の写真を見ての感想。どこぞの三流大学(笑)の忘念会のようだ。

(埼玉県・浅野良好)

▶あらら。

(ヒラ坊)

「そーさ僕らはソーサリアン♡」
去年の春先に仲間うちではやった名セリフ(？)です。あのころはソーサリアンにはまったなあ。じーん……えっ？今度メガドライブででるっ？な、なんかうれしい♡もう、家から歩いて30分もかけてパソコン・ショップへ行かなくてもよいのね？システムはほとんどかわってない？うふふ……たのしみだなあ。今年はドラクエ一本だと思ってたけど。さっ、ちょ金おろすぞ。

(神奈川県・ニャアくん)

▶メガドライブ・クラブの単行本No.2が4月末発売予定で準備中です。さて、人生の一大事を控えた成沢が今回はメ切を守れるか？ハラハラドキドキであります。

(ハルク)

「イラストレイテッド・ファンタジー・ブックガイド」を読んで、さっそく「ドラゴンランス戦記」1巻と「クトゥルー」を買って、4日間で読みおえました。わくわくしながら小説を読むなんて本当にひさしぶりのこと。そういえば結婚してからほとんど本なんて読んでいなかったっけ。

(千葉県・ゆうたの母)

▶ファンタジー読んでる主婦って、とってもかっこいいと思いますよー。

(マッキー)

高校卒業後はスタジオ・ベントスタッフに入ると決めた。どんなワルサしてる組合か知らないけど楽しそうですね。ところで「ベントスタッフ」というのは「ねじれたつえ」だと思ってたら違うんですねえ。「スタッフ」を辞典で調べたら、「棒・つえ」の他に「職員、部員」とありました。つまり、ベニー松山さんと手塚一郎さんはねじれているんですか？

(秋田県・奄美大島工事中・15歳)

▶先っちょがね。

(山下章・うそ)

「スウィートホーム」をクリアしたいざなみです。はじめはホラー、スプラッター系があまり好みでなくてやりたいとは全然思っていなかったんです。



↑コナミのたえこちゃんとさちよちゃん(右)です。「おーす。クォースやってくおーすと」いって帰っていきました。 (へら坊)

でも、突然買って来たんです。私の父が……。それで、「どーせ、またそこらへんの……。」とか「でもRPGだしやりたいのもないし」とか思いつつやり続けていると、これがけっこうおもしろくて、こわくて、デキが良くてはまっちゃいました。ワナがけっこう多くて「できるかしら？」と不安に思ったけれど一回もゲームオーバーにならずに、キャラも一人も死なずに終えました。ま、ひまな人はやってみなさい。

(北海道・いざなみひみこ・14歳)

▶ハデじゃないけどいいゲームだと思いますね。たしかにこわいところもある。でもなんか、うのこーいちろーみたいな文章ですなー。

(ハルク)

▶まだまだ寒い日がつづきます。行列しようなんて思ってる人は風邪ひかないように。次号Vol.5の発売は2/16。ウィズのマップ・ノートがついてます。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

ファミスタ名鑑

ファミコン必勝本編集部・編

「プロ野球ファミリースタジアム」('86)から最新作「ファミスタ'90」まで。ファミスタシリーズ全作品の、全球団、全選手のデータを完全収録。PCエンジン版とアーケード版「ワールドスタジアム」の情報も掲載。今、ファミスタファンが本当に必要なのは、この一冊。

♬野球は弱いが、数字にゃ強い♬
♪データデータデータ♪
♪データデータデータ♪
♪データデータ、データ!!♪
を網羅！

2月上旬
発売予定
定価580円



タイレル辻の
初級COM用語入門講座

タイレル辻・著/定価780円/2月中旬発売

ビジネス用語からゲームまで
コンピュータ初心者のための
読むコンピュータ用語事典

RAM……RAMは、データを好きな場所（アドレス）に書いたり消したりすることがいつでもできる記憶素子だ。パソコンなどの汎用コンピュータは、ソフトを変えればいろいろな事ができるようになっている。…あとは本文P.30

●テレビゲームの青春物語●

パックランドでつかまえて

田尻智・著/定価900円/2月中旬発売

さらっと読んだら、知らないうちに感動してた。

A CATCEHR IN PACK LAND

ゲームセンターは放課後の快感。青春の風景。
結局、今日僕はこのゲームに、二千円も使ってしまった。こんな熱中して遊んで、知らない間にサイフが軽くなってしまうような経験は、ひさしぶりだ。おかげで、明日の昼飯代もなくなってしまったけど、おもしろいゲームに出会ってしまったのだから、仕方がない。明日お昼は、我慢しよう、と思った。（本文より）



JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。 ☎03-234-4621 価格はすべて税込みです。

SUPER GOLD プレゼント
毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



10名

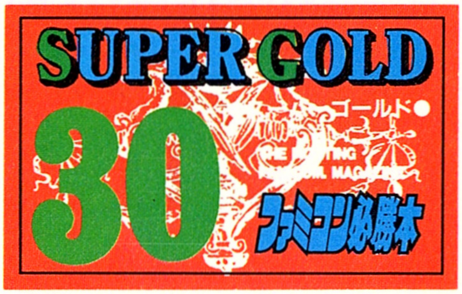
「クイズおもしろ料理館テレカ」
毎週 土曜5時〜(テレビ朝日)



応募方法

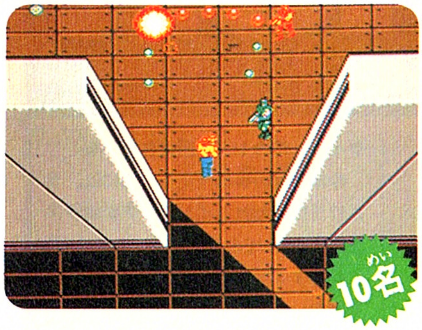
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに! ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは2月16日㈮当日消印有効。
発表は'90年Vol. 8の予定です。



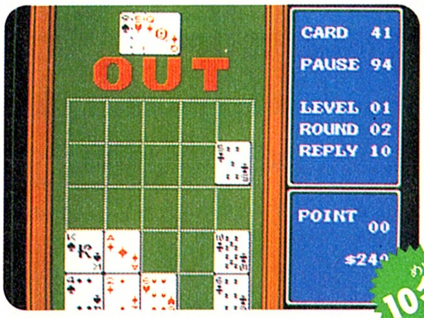


読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

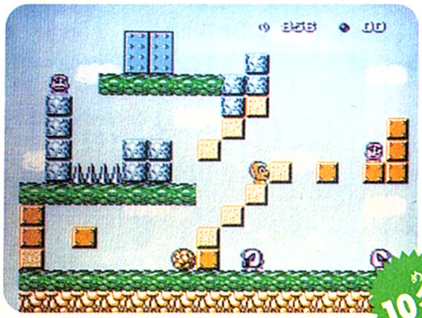
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの1票にもなるからドンドン応募してね。



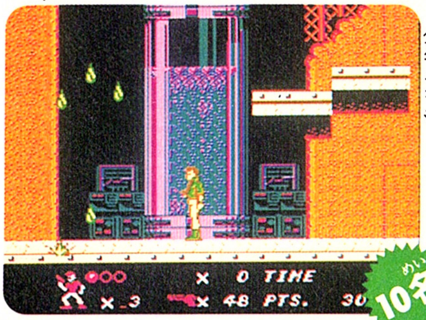
②スーパー魂斗羅（コナミ）



①キャデラック（ヘクト）



④モアイくん（コナミ）



③デッドフォックス"人間兵器"（カプコン）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、2月16日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'90Vol.8のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.24 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・潮野吉和　山形県・浜田宗秀　福島県・落部貴弘　茨城県・山本義晴　群馬県・三野雅樹　埼玉県・今井紀夫　東京都・古屋孝行　山梨県・岡本千恵　新潟県・上西健一　福井県・田口一浩　岐阜県・野口亀夫　愛知県・矢崎民子　三重県・西田良平　大阪府・栗山昌史　和歌山県・小島勝春　鳥取県・小松友香　広島県・上森祐美子　山口県・河田哲也　高知県・川谷幸治　福岡県・根岸洋介　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・西村和也　青森県・矢川文敏　宮城県・有紀智晴　栃木県・高田文夫　埼玉県・渋谷聖史　千葉県・長良和典　東京都・本水良江　神奈川県・市川麻正　石川県・古田友明　静岡県・高崎加代　富山県・加藤文也　三重県・船橋一紀　大阪府・大城明花　岡山県・小杉政行　広島県・山倉弘文　愛媛県・水野由紀　徳島県・中野武伸　福岡県・阿井洋次　大分県・今田文紀　宮崎県・沼田正一　他30名

★ほしいソフト3本

岩手県・倉沢英一　宮城県・山形康久　福島県・庄司紀司　栃木県・阿部貴彦　埼玉県・土西雄司　千葉県・山下正俊　神奈川県・渡辺淳也　新潟県・浜村陽子　静岡県・米沢治雄　愛知県・長野良美　京都府・小原文夫　大阪府・早川裕二　兵庫県・横井圭二　鳥取県・柳井章人　岡山県・原口公美　山口県・深井格彦　徳島県・中日友枝　香川県・森田貴彦　大分県・芳賀昭徳　宮崎県・太田雄二　他20名

★TMネットワークテレカ

神奈川県・寺田伸也　静岡県・月岡義一　大阪府・美保健二

アンケート・ハガキ・プレゼント

①コンフリクト

北海道・稲葉康隆　山形県・石野文信　神奈川県・西山博和　新潟県・平田幸伸　岐阜県・原野憲治　愛知県・松井義行　兵庫県・広瀬陽子　奈良県・山根佳代　広島県・森田勝男　愛媛県・武川久夫

②新・里見八犬伝

北海道・香川八代　岩手県・西川和巳　群馬県・宮田邦彦　東京都・金原直樹　福井県・小野道子　岐阜県・石田和也　兵庫県・桑野由夫　徳島県・酒井哲夫　熊本県・永井春美　沖縄県・久保田智

③スウィートホーム

秋田県・皆川友行　埼玉県・岩藤修治　千葉県・寺田陽子　兵庫県・宇田清孝　広島県・小野好正　愛媛県・田中滝夫　熊本県・田口泰弘　大分県・仲村吉三　宮崎県・長沼久一　鹿児島県・一戸昭美

④激闘スタジアム

北海道・石黒文正　秋田県・久芳夕子　東京都・松本弘行　神奈川県・高橋明美　京都府・古田英之　大阪府・守田知恵　滋賀県・武田忠行　島根県・佐川貴光　山口県・河口ひろみ　福島県・井原順也

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

NEWS　90年代はレーサー桃田健史に注目

昨年のアメリカンインデーカーシリーズでマシンにコナミのステッカーを貼って大活躍したレーサーがいた。

彼の名前は桃田健史。昭和37年8月4日生まれの27才。1979年から81年のレーシングゴーカート東京地区チャンピオンになってからメキメキと頭角をあらわし、1985年のグループA（全日本ツーリングカーシリーズ）第1戦、菅生サーキットで総合優勝を果たした。

その後、海外でのレースでの実績を上げ1989年のアメリカンインディーカーシリーズでは5700cc、V8（ターボ無し）のエンジンを搭載し、ルーキーランキング（シリーズ初挑戦の選手の中で）2位、総合順位で4位という快挙を成し遂げた。又、同じ年にはフォーミュラーパシフィック、ニュージーランドシリーズでは7位という結果も出している。

桃田は日本的なレース界の古い体質やチーム内の人間関係の陰湿さを嫌い1度はレースをやめてしまったという逸話を持つ、今までの日本人レーサーの中では型やぶりな存在。そんな桃田を世界が認め、アメリカの〝スポーツカー〟誌にて1988年全米グレート15ドライバーズの1人に選ばれている。

今年の彼の参加予定レースには、5月27日に行われるインディアナポリス500が含まれており、インディアナ500に参加する初めての日本人となるかもしれない。

1990年代、世界で大活躍する日本人として注目しておこう。



↑桃田健史、27才。今までの日本人にはなかったタイプのレーサーだ


↑彼の走りは世界が認めた。90年代の世界を舞台に活躍する1人だ



↑'89年アメリカンインディーカーシリーズではコナミのステッカーをつけて総合4位

NAME　名前をつけて！

カプコンではユニークな形をした宣伝カー「CAPCOMエスカルゴ」の正式名称を募集しています。この宣伝カーは後部扉をあけたトランクゾーンにモニター、ビデオデッキ、ファミコンを搭載し、街頭でカプコンのゲームを楽しんでもらえるように改造しています。この車にぴったりの名前を考えて、〒540 大阪市中央区大手通1の4の12 ㈱カプコン CAPCOMエスカルゴネーミング係　まで送ると、ネーミング賞1名にラジコンカーを、ユニーク賞10名にオリジナルテレカを、CAPCOM賞100名にオリジナルファイルを差し上げます。　2月末日〆切。



EVENT　ファン感謝デー

タイトーファン感謝デー〝みんなで遊ぼう〟第2弾が3月25日㈰、あの幕張メッセで行われます。当日は楽しいイベントがいっぱい。しかもなんとあの〝ゆうゆ〟も遊びに来ちゃうというお楽しみ盛りだくさん。参加希望者は、住所・氏名・年齢・電話番号と、「ファミコン必勝本インフォメーション」と書いて、〒102 東京都千代田区平河町2−5−3　株式会社タイトー「タイトーファン感謝DAY事務局」までハガキを送ってね。3/5当日消印有効。

ALBUM　バーニングフォース

ナムコより、昨年スタートした新シリーズ、「ナムコゲームサウンドエクスプレス」第2弾、「バーニングフォース」オリジナル音がビクター音楽産業より2月7日、発売される。



➡「バーニングフォース」
CD・¥1500（税込み価格）
CT・¥1300（税込み価格）
オリジナルステッカー付き

CLASSIFIED　人材募集

ファミコン必勝本のあるJICC出版局では現在、人材を募集しています。

職種　①パソコンソフト営業　若干名
　　　②ソフト開発補助　若干名
待遇　当社規定により優遇。年齢25才前後。経験者30才前後まで。
　　　（ソフトの販売・開発に関心のある方なら経験は問いません）
応募先　東京都千代田区麹町5−5−5　JICC／ウェーブトレイン　人材募集係まで。Tel.03-239-0183

CD　「ドラクエ」主題歌

毎週土曜日、フジテレビ系で7時30分より放映中のアニメ、「ドラゴンクエスト」は見ているかな？　この「ドラゴンクエスト」の主題歌で徳永英明が歌う「夢を信じて」が発売された。アニメ「ドラゴンクエスト」を見ている人ならもう知っていると思うけれども、この曲は作詞・篠原仁志、作曲・徳永英明で、徳永英明の澄んだ歌声が「ドラゴンクエスト」の世界にマッチした曲。この曲で徳永英明のファンになった人も多いんじゃないかな。

税込み価格¥937（税抜き価格¥910）
アポロン音楽工業



CINEMA 映画

サルート・オブ・ザ・ジャガー



'89東京国際ファンタスティック映画祭のオープニングを飾って、参加者の注目を浴びた「サルート・オブ・ザ・ジャガー」がいよいよ一般公開される。

タイトルにもある「ジャガー」というのは、西暦2200年の荒廃した地球で人々が熱狂したスポーツのこと。フットボールからヒントを得たというこの「ジャガー」は格闘技の要素をとり入れた激しいバトル・ゲームだ。

ジャガーの戦士であるサロウ（ルトガー・ハウアー）は自分のチームをひきつれ、町から町へと試合をして歩いていた。ある町での試合のときサロウのチームの1人が倒れ、キッダ（ジョアン・チェン）という農家の娘がチームに加わる。キッダはサロウに才能を認められ、試合を重ねるごとに強くなっていった。ある日キッダは「世界最強のチーム"リーグ"に挑戦したい」と言い出す。かつて"リーグ"の屈強の戦士であったサロウは、その驚異的な強さを知っていたためキッダをとどめるのだが…。

「ブレードランナー」で冷酷な悪役を演じたルトガー・ハウアー。今回は強硬な中にもやさしさが見られる熟練した戦士を演じて見事に成功している。セリフは少なめ、スポーツを通して体で理解し合う様が熱い。

公開データ

サルート・オブ・ザ・ジャガー　配給：松竹富士　公開：2月24日　監督／脚本：デヴィッド・ピーブルズ　出演：ルトガー・ハウアー、ジョアン・チェン、ヴィンセント・P・ドノフリオ　'88・米

VIDEO ビデオ

バロン

75億円を費して創られたSFXファンタジーの大作「バロン」。この映画はテリー・ギリアム監督の「バンデットQ」「未来世紀ブラジル」に続くファンタジー3部作の最後の作品にあたる。

18世紀、トルコ軍の占領下にあるドイツの町。空想好きの老人バロン・ミュンヒハウゼン（ジョン・ネビル）は、人々が現実的になって空想を巡らすことをしなくなったのをなげいていた。そんなバロンの話に耳をかたむけてくれたのは10歳の少女サリー（サラ・ポリー）だけだった。喜んだバロンは不思議な力を持った4人の仲間を集め、トルコ軍をやっつけてやると約束する。2人は巨大気球に乗り月の世界へと旅立つ。



全編が壮大なSFXシーンの連続で、そのアイデアや映像には目を見張るものがある。テリー・ギリアムは迫力ある映像を生み出すためにセットのほとんどを実物大に創りあげた。その撮影風景を修めたメイキングビデオ「バトル・オブ・バロン」も発売されている。

ところでバロン・ミュンヒハウゼンは実在の人物である。1720年ドイツ生まれの貴族で、ロシアの騎兵隊長をつとめ、スウェーデン、トルコと戦かった。帰郷後、戦争の体験談を面白おかしく話してまわったのを、彼の呑み友達が本にして出版。それが大ベストセラーとなり、世界一のほらふき男として有名になったのだ。

発売データ

バロン　1月21日　RCAコロンビア　15,300円（税抜）　監督：テリー・ギリアム　製作：トーマス・シューリー　出演：ジョン・ネビル、エリック・アイドル、サラ・ポリー　'89・英

「テレカ情報局」

90干支カード（馬）

今号は、最近人気上昇中のジャンル、動物テレカをまとめて紹介しよう。

トップバッターは今年の干支にちなんで馬のカード。とは言っても生きてる馬の写真ではなく、ひょうきんな馬のイラストがデザインされたものだ。NTT関東総支社が昨年の11月に発行され、関東地方だけでなく全国に出回っている。今や競馬は若い女の子の注目の的だが、テレカも競馬人気の普及に一役買っているのだ。



←カードNo.〈250・363〉

悠悠（パンダ）

動物園では人気No.1をキープし、動物界のアイドルと呼ばれているのが、このパンダ。ただ可愛らしいだけでなく、表情や動作がどことなくユーモラスで、まさに"動物界のトロリン"と呼ぶのにふさわしい。地方支社（東京・台東支社）発行カードとしては破格の枚数を売りつくしている。



←カードNo.〈230・153〉

ラッコ

パンダばかりに人気独り占めさせないぞと、3年以上も前に、ラッコがカードになって登場した。まん丸の目をして、確かにラッコも可愛いが、本人もテレカも、残念ながら全国的な知名度はいまいち。マイナー・リーグのNo.1チャンピオンと言ったところだろう。NTT広島支社発行。



←カードNo.〈350・031〉

子猫物語

全国的にヒットした映画「子猫物語」のテレカ。NTT九州総支社が86年7月に発行した3種類の中の1枚だ。NTTでは特定の人物を応援するテレカは作らないことになっているが、このような動物カードだったらOK。映画の主人公がカードになったことによって、ちゃんと映画の宣伝も兼ねていたのだ。



→カードNo.〈390・030〉

それにしてもNTTは動物が好きなんだねー。ここに紹介したもの以外に数10種類の動物テレカが、NTT版として発行されているぞ。

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました― セーバー

●プレミアムTOP5

1	斉藤由貴・アクシア	〈110-17806〉	9万円
2	斉藤由貴・ニッポン放送	〈ホワイト加刷〉	8.8万円
3	宮沢りえ・成城リハウス	〈ホワイト加刷〉	8万円
4	南野陽子・ザ・テレビジョン	〈ホワイト加刷〉	7万円
5	南野陽子・夜のヒットスタジオ	〈TPC〉	6.5万円

●売り上げTOP5

1	WINK・オリエント	〈110-78430〉
2	渡辺満里奈・リコー	〈ホワイト加刷〉
3	南野陽子・音楽ギフト券	
4	酒井法子・音楽ギフト券	
5	宮沢りえ・富士通	〈ホワイト加刷〉

相変わらずのアイドル・テレカ人気である。中でも低迷していたベテラン・アイドルの斉藤由貴が復活して目を引く。パワーのない新人、若手アイドルたちに飽きたらないファンが、再び彼女に目を向けたのだろう。

「音楽ギフト券」というのはテレカではなく、レコードと交換の出来るチケットだが、最近これを集めるマニアも出現し、台風の目となっている。

〒160 東京都新宿区新宿3丁目4－8 セゾンプラザB1 TEL 03-200-4849

TV テレビ INFORMATION

春が近づいているのにまだ寒いね。スポーツのビッグ・イベントを観戦したら熱くなれるかも。今話題沸とう中のスポーツ番組をチェックしてみた。

最近ニュースの多い相撲界、大相撲トーナメントでその全貌をつかめ

みんなの中で「相撲が大好きで、本場所をいつも欠かさず見てる」って人は少ないんじゃないかな。相撲は体育の授業課目にもないし、映画になったりもしないので、そういう意味ではなじみにくいのかもしれない。しかし、パリやニューヨークの若者達の間では相撲の人気が高まっているのだ。僕達だってあらためて見てみたらきっとおもしろくなるはず！

そこでこれから相撲を見ようという君におすすめしたいのが、来たる2月10日と11日に行われる日本大相撲トーナメントだ。この大会は幕内の全力士が勝ち抜き戦を行い、2日間で優勝が決まるという本場所とは一味違った相撲界の祭典だ。幕内の全力士の試合がトーナメントで見られるので、力士たちの実力がおおよそ把握できる。また、短期間の一発勝負なので若い力士たちにもチャンスが与えられ、ドラマティックな取り組みが見られるのだ。しかし現実はきびしく本大会で優勝しているのは横綱か三役クラスの実力者ばかり。去年は千代の富士が圧倒的な強さを見せつけ、4度目の優勝を果たしている。今年も千代の富士優勝との見方が強いが、何があるか分らないのがこのトーナメントのだいご味でもあるのだ。

さて、相撲のおもしろさが分ってきたら、次はやはり本場所を追っていきたい。本場所は年に6回、1月からひと月おきに15日間に渡って行われる。現在1月場所が終ったところで、次は3月11日から3月場所が始まる。

今年の本場所での話題は千代の富士が更新している最多勝利の記録。1月場所を終えたところで、千代の富士は通算994勝。早ければ3月場所中にも1000勝の金字塔を打ち立てられそうだ。もう一人注目したいのが小錦。小錦は去年の九州場所で悲願の初優勝を果たし、横綱に王手をかけた。1月場所での成績はふるわなかったものの、今年の活躍しだいで横綱も夢ではない。さらに若冠17歳の貴花田も最近メキメキと力をつけてきている。同世代の彼の活躍も応援したいね。本場所はNHKの生中継や大相撲ダイジェスト（テレ朝）などでも楽しめる。



↑小錦　横綱になるためには3月場所でぜひ優勝したい



↑貴花田　2世力士の彼は若冠17歳。将来が期待される



↑一月場所でも見事に優勝を決めた千代の富士。最多優勝の記録更新にも迫る

放送データ

日本大相撲トーナメント　2月10日(土)、11日(日)　フジテレビ系　PM4：05～5：20／大相撲ダイジェスト　本場所中テレビ朝日系（月～金）　PM11：15～11：45（土・日）　PM11：00～11：30

NEWS ニュース

2/4 富士通オーガスタスペシャル

フジテレビ　深夜1：00～2：25

〝ハイパーメディア〟って聞いたことある？簡単に言えばコンピューターが全てのハード、ソフト、何でもとりこんで、世の中をもっと便利にしちゃおうというもの。例えば、3次元の映像で町の中を自由にドライブしながら、ウインドーショッピングならぬモニターショッピングまで出来てしまうのだ。番組では市販化が10年以上先と言われるハイパーメディアの様々な実用例を一足先に紹介。究極のゴルフゲーム「通かなるオーガスタ」を使ってプロゴルファーが対戦するというのも面白い。



2/11 タイソンVSダグラス

日本テレビ系　PM12：00～1：25

もはや彼にかなうボクサーは地球上に存在しないとさえいわれる男、マイク・タイソンの防衛戦が東京ドームで行われる。不沈の帝王の名をほしいままにするタイソンに挑戦状をたたきつけたのはバスター（破壊者）の異名をとるジェームス・ダグラスだ。ジェームスは鋭い切れの左ジャブとバスケットで鍛えたフットワークをもつ技巧派。KO率90%のタイソンの鉄の一発をかわし、得意の左ジャブを決めることが出来るか!?この試合の模様は全国生中継で放送される。見逃すな！



PROGRAM 番組

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

2/2 最新ソフト情報は「デッドフォックス」(カプコン)「忍者龍剣伝II」(テクモ)。攻略塾は「超人ウルトラベースボール」(カルチャーブレーン)。

2/9 最新ソフト～は「モアイくん」(コナミ)「飛龍の拳III」(カルチャーブレーン)ほか。攻略塾は「ヘラクレスの栄光II」(データイースト)。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

2/6 先取りコーナーは「イメージ・ファイト」(アイレム)「ソルビアンカ」(メサイア)。情報コーナーは「麻雀ウォーズ」(日本物産)。

2/13 先取り～は「シンドバット地底の魔宮」(アイ・ジー・エス)。情報～は「虎への道」(ビクター音楽産業)。

2/3 ウィークエンドシアター「天空の剣」テレビ朝日　深夜1：15～3：10　監督：ツイ・ハク　出演：ユン・ピョウ、リン・シンシャー、サモ・ハン・キンポー　'83・香港

2/9 金曜ロードショー「ドクター・モローの島」日本テレビ系　PM9：00～10：52　監督：ドン・テーラー　原作：H・Gウェルズ　出演：バート・ランカスター、バーバラ・カレラ　'77・米

2/11 サンデーロードショー「ナバロンの要塞」テレビ東京　PM2：30～4：26　監督：J・リー・トンプソン　出演：グレゴリー・ペック、デビッド・ニーブン　'61・米

2/11 日曜洋画劇場「アマデウス」テレビ朝日系　PM9：02～11：24　監督：ネビル・マリナー、ミロス・フォアマン　出演：トム・ハルス、F・M・エイブラハム　'84・米

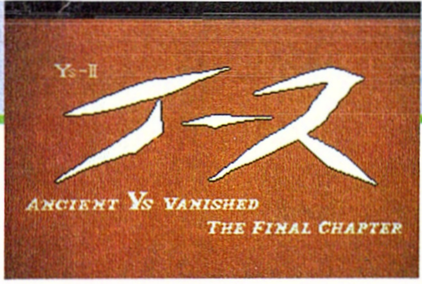
2/13 火曜ワイドスペシャル「ドキッ！丸ごと水着　女だらけの水泳大会IV」フジテレビ系　PM7：30～8：54

2/14 水曜ロードショー「イーストウィックの魔女たち」TBS系　PM9：00～10：54　監督：ジョージ・ミラー　出演：ジャック・ニコルソン　'87・米《セクシャル・コメディ》

NEW SOFT STREET

イエーイ／イエーイ／イエーイ／三連発／もーすぐだね／また徹夜すんのかなー。ドラ焼きでも買ってドラえもんでもみてるほーがいいかなー。ま、いっかー。さて今回はニューソフトがいっぱいなのだ。おまたせしましたイースIIができました。仮面の忍者花丸はカプコンから。なんてったって!!ベースボールにドンドコドン。ドラゴンユニットちょっとやってクォース。お、リズムにのってんじゃん。じゃーねー。





／ビクター音楽産業／5月発売予定／価格未定



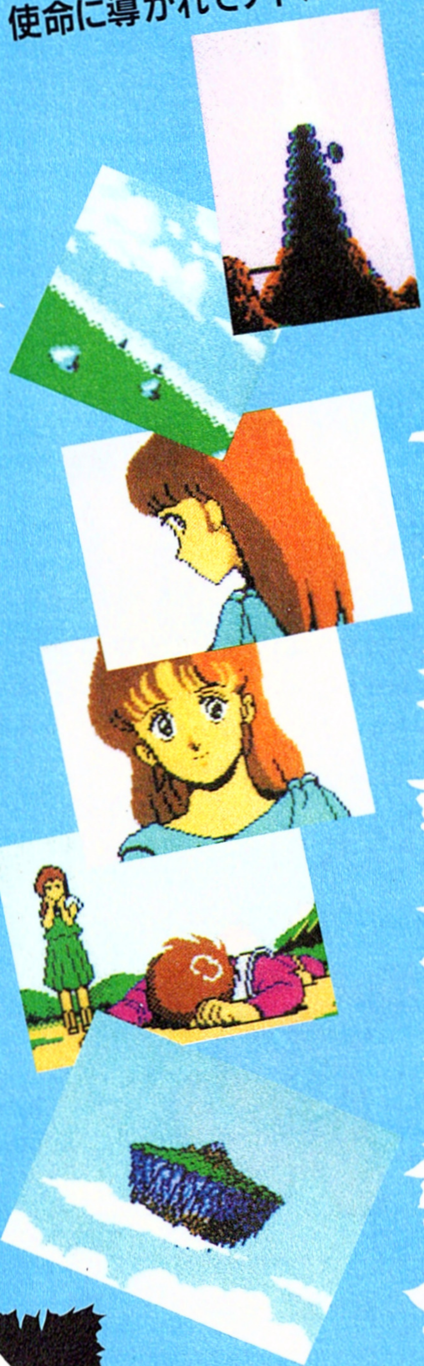
Y's II
イースII

NEW SOFT STREET

パソコン版では大ヒットした名作「イース」である。すでにファミコン版でパートIが発売され、ヒットし、楽しんだ人も多いことだろう。今回はこの「イース」シリーズのIIが発売になる。アクションRPGの人気作だけに期待は盛り上がっているはず。そうそう、おまけに今度は、マジックを使えるようになったんだ。楽しみでしょ？

新しいイースの世界…魔法、人々、舞台…

使命に導かれてアドルは…



6つの書を手にアドルは戦い、謎を解いていくのだ

6つの書を手にしたアドルが今後たどる運命は？　これから彼は一体何をすれば良いのであろうか？

前作で残されたままだったイースの謎を解く、6つの書に関する謎を解く。これが今回のアドルがすることである。様々な土地を訪れながら、6人の神官たちに出会い、次第に自分が行くべきところを知っていく。数々のアイテムを人からもらったり、宝箱から見つけ出したりする。武器や防具を買ってパワーアップしていく。マジックアイテムを手に入れる。敵を倒してレベルを上げることももちろんである。

FATE

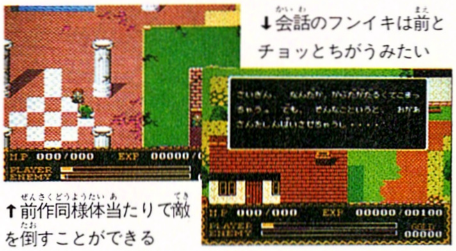


←前作で入手した6冊のイースの本。今回はこれを6人の神官のところに持っていく…

前作の目的の6つの書を集め終えて、エンディングを見た人なら気になっていたことがあるはずだよね。そう、エンディングで、空に浮かんでいた島のことだ。

ここで前作の「イース」をやっていない人のためにほんの少しだけふれておくと、アドルは前作で6つの書を集め、数々のボスたちを倒して、最後にダルク・ファクトと戦った。今作はその直後からスタートする。左の写真はデモ画面で流れるものだが、天空の島にとばされたアドルが気を失っているところを、今回の冒険のスタートの地であるランスの村に住む、リリアという娘が助けてくれるところから物語は始まる。

PLAYER



↓会話のフンイキは前とチョッとちがうみたい

↑前作同様体当たりで敵を倒すことができる

さて、主人公のアドルだが、マイナーチェンジがほどこされた、とは言っても、前作とほぼ同様の操作性だから、「I」のファンの人にはうれしいことだろう。

で、どこが変わったのか、といえば、まず、歩くスピードだろう。ちょっと目まぐるしいくらいの速さでそこらへんを歩き、というより走りまくる。さらに親切なのが、木や壁などのでこぼこにつっかえても、真っすぐにルートをとりなおして歩いてくれるんだ。こいつは気持ちがいい。

戦闘シーンでは、おなじみの体当たリアタックがとびだす。でも半キャラずらしとかのテクを使わないとチョッとキツイかも。

MAGIC

1 BATTLE

戦闘シーンで魔法を使い攻撃することができる！　前作の体当たリアタックで頭を悩ませた人も多いだろう。魔法によって、離れたトコロから敵を倒せるってのは、「イース」の場合、純粋に喜こんでいいことだ。



↑1番下がマジックだ。何種類かのツエからセレクトする



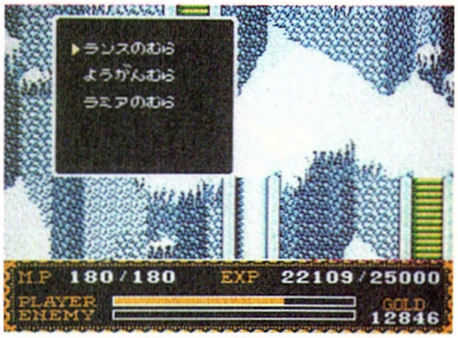
↑こいつは使えるファイアーの魔法。離れた敵も殺せる

2 FIELD

魔法、ってことは、攻撃用以外にももちろんあるんだから。移動用とか、明かりをてらすものとか、便利なものがたあくさん。中でも面白いのが、テレパシーのマジックで、自分を動物の姿に変えてしまうというもの。それによって、モンスターに話しかけることができ、情報を得ることができる。クリアにも必要なわけだ。



↑真中のキャラが、アドルの変身した姿。会話も可



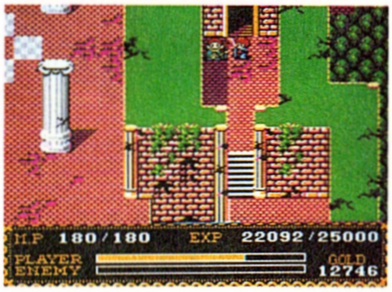
↑テレポートの魔法だ。行ったことのある村にとべる

PEOPLE

人々に会って情報を聞く。もはやRPG攻略用の決まり文句にまでなったこのセリフは、ここでもそのまま通用する。ただ、アドベンチャーゲーム並の密度の濃い謎解きが多いので、しっかり、ていねいに聞いて回るのだ。


↓民家には人がいる。いないこともある。とりあえずノックしてみる


↑道具とか、武器、防具を売っているのが村にあるお店だ



←こおーんな、モンスターのいそうなトコロにも人がいるってば！

WORLD

今回、アドルが冒険すべき世界は広い。広いと言ってもただの広さではない。オニのように広いのである。だが、前作同様、様々な土地それぞれが美しいグラフィックを持っていて、ときどき「ハッ」とさせてくれるほどだ。そして、世界が広いということは、色々な場所が数多く存在しているということ。村のおなじみのグラフィックから、廃虚、廃坑、氷の大地、溶岩、そして神殿と、様々なグラフィックが楽しめる。うん、この美しさは見ておくべきだ。



←ここがスタート地点のランスの村だ。ほのぼの



←最初の戦いのステージである廃墟だ。気を引きしめるのよ


←一面まっ白けな氷の世界。ここはモンスター出現地帯だが、村も近くにある。寒そうだわこりゃ


→ある家の地下である。ジメジメ


←ドウクツの中である。迷路がずい分とフクザツなのでマッピングしないとキツイくらい。サッサと歩けっ



／カプコン／3月中旬予定／¥5800(税抜き)

NINJA HANAMARU

仮面の忍者花丸



NEW SOFT STREET

〝仮面の忍者赤影〟なんてテレビ番組があったのも今は昔。この度、カプコンから発売される〝仮面の忍者花丸〟は全14ステージで構成される横スクロール・アクションゲームだ。空中アクションやスケボーアクション、ボスキャラとのカード対戦など、カプコンらしいスパイスがピリリと効いた作品だぞ。



仮面をつけた忍者、名を"花丸"という

おとぼけ忍者軍団と戦い、さらわれた子供達を助け出せ！

最近「遊びの島」という大レジャーランドで、子供達が次々と行方不明になるという。どうやら何者かが、子供達を使って悪企みをしているらしい。こりゃなんとかせにゃならん、ということで登場するのが我らが花丸だ。頭領に呼ばれ、事件の調査と子供達の救出を命じられた花丸は、ロボット鷹の鷹丸を連れて勇躍出陣したのであった。次々と現れる宿敵・おとぼけ忍者団のオマヌケキャラ達を退けながら、目指すは最終14ステージ、ボスキャラとの一騎討ちなのだ！



←相棒のロボット鷹・鷹丸につかまって空中戦を戦う。他にはスケボーアクションもあり、変化に富んだプレイが楽しめそう



→グラフィックはなかなかキレイでしょ？ 敵キャラたちも、コワイというよりユーモラスで種類も豊富に登場してくるのさ

一風変わった、ボスキャラとのカード対決がメインイベント！

巻物をさがして術を覚える。これぞ忍者の生きる道。

画面モードは、横スクロールアクション画面とボス対決のカード対戦画面の2種類がある。アクション画面では、花丸は鷹丸を使った攻撃やジャンプ、忍術などで敵と戦う。術には雷の術、地響きの術、早駆の術、火の鳥の術などがあり、それらの術を覚えるには巻物が必要なのだ。つまり、敵を倒してゆく道すがら、アイテム探しも重要になってくるってワケだ。

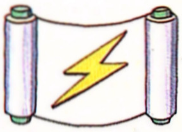
そして1〜13ステージの中の奇数ステージと最終の14ステージにはボスキャラが出現し、そのボスキャラとの対戦は、なんとカードで行われるんだ。ボスが出したカードと花丸の出したカードの差し引きされた数が、各々の持っている巻物数から引かれる。つまり出したカードの数が大きい方が強いってことになるワケだ。そしてどちらかの巻き物の数がなくなった時か、カードを全部使った時に勝負が決まる、って設定なんだ。だから単純に反射神経の良さや、アクションゲーム攻略のテクニックのキレだけでは勝てない、一筋縄ではいかないゲームに仕上がっているのさ！



↑ボスキャラとの対決シーン。トランプの「戦争」みたいだね



←この巻物があれば、花丸は忍術を使える。花丸ががんばれば、地が割れ、空が荒れ、鳥が落ちる（かどうかは知らない）



→巻物をひもといてみると、〝雷の術〟を表す図柄が画かれていた。これで術をひとつ覚えたわけだけど、雷の術の効力やいかに…





西村京太郎ミステリー スーパーエクスプレス殺人事件

■アイレム ■3月2日発売
■¥6500(予) ■カセット

西村京太郎ファミコンサスペンス第2弾



アイレムの新作は推理ＡＶＧ。御存じ、西村京太郎作のトラベル・ミステリー第２弾だ。あなたは警視庁捜査一課の亀井刑事となり、難解な殺人事件に挑むことになる。

今回の舞台は２階建て新幹線。23：49新大阪着ひかり323号——通称シンデレラエクスプレス——のツイン個室で、東京のファッションメーカー「シラノ」の女社長、野上君子が死体で発見される。たまたま大阪府警にいあわせた亀井刑事は現場に急行、捜査を開始する。

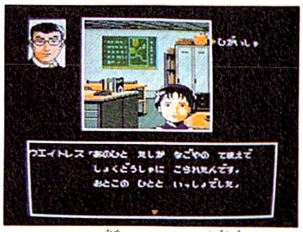
ゲームはオーソドックスなＡＶＧだが、特筆すべきは「モンタージュ作成」。目撃者の証言をもとに犯人の顔を作るという特殊機能だ。また、面白いのは「ほうこく」コマンド。本庁にいる十津川警部に報告すると同時に、新情報を入手する意味を持っている。

トリック、からまる人間関係など、目の前には解くべき謎が立ちはだかる。

さあ、あなたは、本庁捜査一課との連係プレイで、無事に事件を解決できるだろうか？


↑人に会う。これが基本だ


↑事件です。特急の中だね


↑コマンドを試していると色々きける


↑行くべき場所は多そうだね


↑小説感覚で楽しめるぜ


↑スーパーエクスプレスの内部だ

なんたって!!ベースボール

■サン電子 ■3月発売予定
■¥5900(予) ■カセット

なんてったってこれですよこれ！ねっ！

サン電子の野球ゲーム、「なんてったって!!ベースボール」がいよいよ登場だ。

このゲームは、すべての野球ゲームに残された課題、つまり選手データの変化にどう対応するか？ に明解な答を出した作品。話題の子ガメカセット対応である。

プロ野球はプロ野球、ゲームはゲームと割り切ればいいものを、プロ野球に準じた新データが欲しい！ と思ってしまうのが野球ファンの人情というもの。



そんな時のために、新しいカセットをまるごと買うんじゃなくて、選手データのみ搭載した子ガメカセットがある。

子ガメカセットは、今年の５月ごろから発売、価格は￥2000程度の予定だ。

ところでゲーム内容は、極めてノーマルなアクション系野球ゲームの典型。ただしチームエディット機能や、ホームラン競争が楽しめ、対戦の仕方もペナントレースや勝ち抜き戦など、多彩だ。そしてルールの変更が可。ストライク、ボール、アウト、イニング（回）の数が自由に変えられるというお遊びも。

そんなわけで盛りだくさんの「なんてったって!! ベースボール」は野球ゲームのとどめの一発になれるか!?



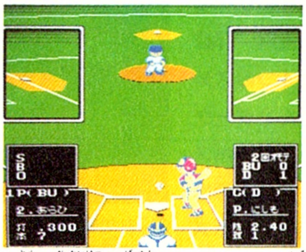
↑タイトル画面。イベントの中にはホームラン競争などが含まれている

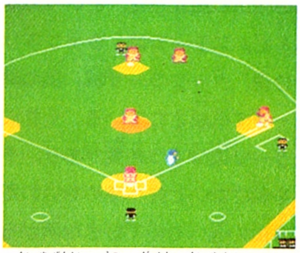


↑球場は４つ。大きさによってあまり有利不利はない。全部楽しみたい



↑"一振""セブンボール""ファイブアウトのチェンジ"もできるよ、マジで


↑投・打対決の場面。ユニフォームの色がオシャレだ。細かい


↑内野全体を映す画面。内野手のベースカバーのしくみもオーソドックス

ドンドコドン

■タイトー　■3月中旬発売予定
■¥5900(予)　■カセット

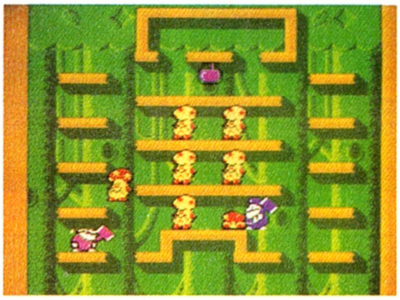
業務用のヒット作が、ファミコンに登場する。2人同時プレイが楽しい、コミカルな面クリアクションゲームだ。

主人公のボブとジムが敵キャラを倒す方法は、トンカチでたたいて気絶させ、その間に持ち上げて投げる。投げられた敵も、それをぶつけられた敵も倒すことが出来る。画面上の敵を一掃すると面クリとなる。

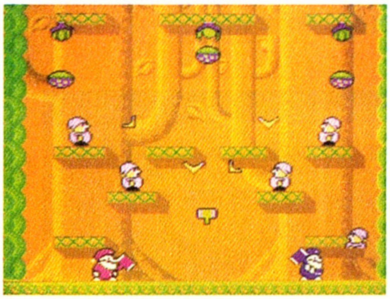
面数は、10面ずつの個性的なラウンドが5つの、合計50面。各ラウンドの最終面にはボスキャラが待ち構えている。

また、取るとパワーアップするアイテムなどもあり、最高6段階のレベルアップが可能。これらのアイテムを有効に使い、ボブとジムで全面クリアを目指せ。

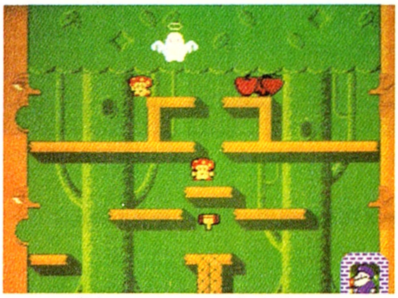
いけいけジイさん！メルヘントリップ！



←敵を叩いて、投げ飛ばすのがゲームの基本。2人同時プレイでなお楽しい



←敵の投げるブーメランに当たったら負け。なんとか上に昇んなくちゃダメ。アイテムを獲りにいくタイミングも難しい

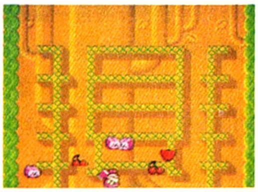


↑ミスで残機がなくなると、白い幽霊になってしまう。けど制限回数以内ならコンティニューも可



←メルヘンチックなパステル調のカラーが、あなたをファンタスティックなドリームワールドへといざないます

→ま、何はともあれ名作「バブルボブル」の後を継ぐ、シンプルな面クリアクションゲームであることに間違いない



ドラゴンユニット

■アテナ　■2月27日発売
■¥5800　■カセット

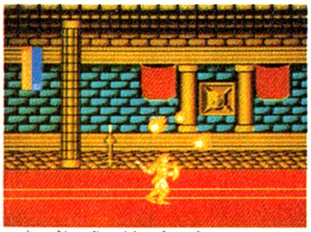
アテナからは、横スクロールアクションゲーム「ドラゴンユニット」が登場するぞ。実はこのゲーム、アーケードゲームからの移植なんだ。知っている人もいるかな？

平和だったウェンラリー王国に、ある日突然出現した悪者ズリーブ。ズリーブは魔術で町の人々を魔物や怪物に変え、美しい王妃をダークラーザ城の牢獄に閉じ込めてしまった！その話を聞いた近隣の若き王デゥークは、姫の救出に旅立った。というのがストーリーなんだ。ステージは、ウェンラリー宮殿、邪教の森、ダークラーザ城、鏡の間と4つのステージで構成されている。それになんとダークラーザ城は4つの面があり、それぞれのボスを倒さないと先へ進めないのだ。4つの面は自由に選べるので好きな所から行こう。ボスを倒すと、最後の戦いに必要なアイテムが手に入るぞ。敵を倒すとアイテムが出現するが、中には炎が出る剣、雷を呼ぶ剣など、ものすごい力を持った物まであるぞ。さらにフルアーマーのアイテムを取ると、カッコイイ鎧をつけられるぞ。デカキャラが画面狭しと動き回るこのゲーム、最近少ないアクションゲームの中で、期待できる1作になりそうな予感が…。

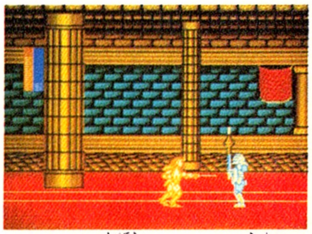
お姫様を助けるために進め！地のはてまでも！



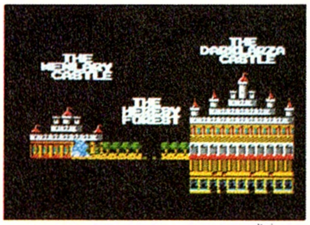
↑ああっ！ズリーブに王妃様を連去られてしまったあっ！どないしょー！



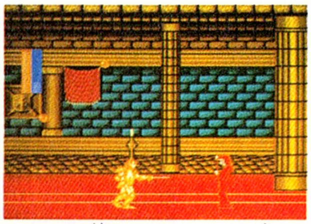
↑飛び回る火の玉を切れ切れ！それにしてもキレイなグラフィックだね



↑なかなかの強敵のワープする騎士だ。ダメージを与えるといなくなってしまう



↑これがMAPだ。ダークラーザ城は、4つの面で構成されている



↑これが1面のボスだ。ローブを着ているが、リッチか？



↑うおう！ヨロイだぜ！これでカンペキだ！ゾンビをギッタギタにしよう



／コナミ／4月13日発売／¥4800(税抜き)



QUARTH

クォース

一見テトリス。じっくり見てみりゃインベーダー。だけど、いざプレイしてみると、どちらにも似てない個性派(？)ゲーム。

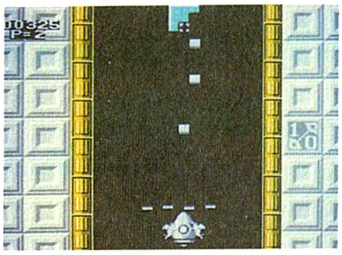
四角形を作れば消滅するというルールも、これ以上になく簡単。自機が左右にしか動けないことも、レトロっぽくていい味出してる。さあ、この不思議な魅力に、君もクォース中毒になる!?

全てを四角にしてしまえ！

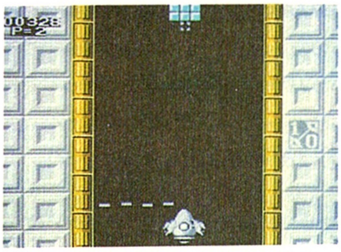
破壊のためでなく消去のために打ちまくる

ゲームの説明をしよう。画面上部からは様様な形のブロックが出現し、どんどん自機に迫ってくる。プレイヤーは弾を撃ち、ブロックを消さなければならない。

――こう書くと、そこらへんのシューティングゲームみたいだが、そうではない。クォースでは、撃った弾はブロックにくっついてしまう。そうしてどんどん弾をくっつけて、見事四角形を完成すると、そのブロックは一気に消滅する。この消し方にも色々とテクニックがあり、なかなかに奥は深いのだ。



←これが通常の1人プレイモードの画面。上からブロックが出現。3発の弾を撃ったので、四角形が完成間近である



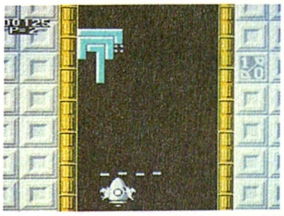
←四角形が完成し、消滅する途中。このようにして、四角形を作っては消してゆく。単純な作業だから、熱くなれるのかも

どうせ消すならまとめて消そう！

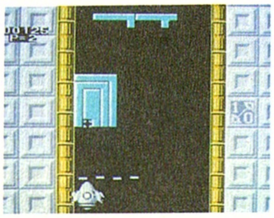
シューティングだけどパズル頭を使って四角を作れ

コツコツと小さな四角形を作るのもいいけど、復数のブロックがくっついてる場合は、一気に大きな四角形を作るのがポイント。効率もいいし、得点も高い。しかも、2人対戦モードでは、相手を不利な状況に追い込むテクニックにもなっている。

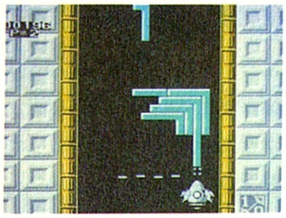
復合ブロックが出て来る度、効率の良い四角形の作成手順が頭の中に浮かぶようになると、あなたも立派なクォース中毒です。



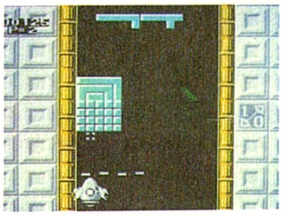
←美しい四角形の作り方を解説しよう。写真のような復合ブロックが出現したらチャンスだ。さて、ここからどうすればいいか、わかるかな？



→正解は右の通り。途中経過は説明しないけど、わかってもらえるよね？ あとは弾を1発撃ち込むだけ。Aボタンにかかる指も感動に震える



←大きな四角を作るためには、一見無駄な行為が必要とされる。しかし、この写真のように一点を無意味に伸ばすのはダメ。死を招く

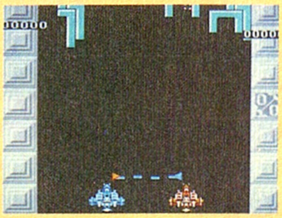


←バン！――と、最後の1発を撃ち込んだ直後の写真。四角形が下の方から細かく区切られていくのがわかる。区切りが上部まで達し、その後消滅する

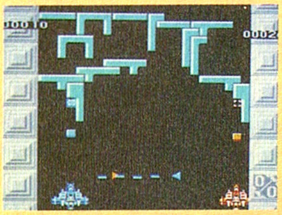
2人同時プレイあれこれ

1人で遊ぶのもいいけど、通はやっぱり2人クォース。仲良く協力して親交を深めるもよし、勝負で実力を競うもよし、交互に遊んで譲り合いの精神を学ぶのもいい。

協力モード

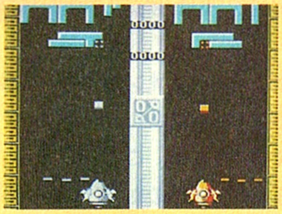


→協力モードでは、画面の幅が広い。2人で効率良くブロックを消してゆかないと、けっこう大変だ

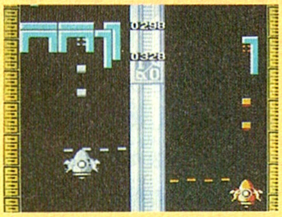


←互いに横幅の3分の2程度しか移動出来ないので、両端はそれぞれの責任陣地。しっかりと処理しよう

対戦モード



→画面が分割され、頼れるのは自分の腕のみ。対戦相手の顔色などを伺いながら、レッツ・スタート！



←相手が大きな四角を作るなどの高得点を出すと、自機が前に押しだされる。このままではヤバイぜ！

交替モード

対戦でも協力でもない、いわゆるフツーの2人プレイモード。2人が交互にプレイするのだ。互いのプレイを見ることも実力アップに役立つからね。

燃えろ!!柔道うぉりあ〜ず

■ジャレコ　■4月下旬発売予定
■価格未定　■カセット

めざせバルセロナ！あれ？ちがうの!?

バルセロナオリンピックまで、あと2年。だからと言うわけではないが、ジャレコから男らしいスポーツ"柔道"のゲームが出るのだ。

名前は、「燃えろ!!柔道WARRIORS」。ストーリーはこうだ。柔道の練習に励み、技にみがきをかける青年がいた。彼は、持ち前のガッツで、黒帯を取り、めきめきと、強くなっていった。彼は自分の実力をもっと高めるため、世界各地にいる柔道の達人たちと闘う決心をして旅に出た。君は主人公になって世界の強者と闘い、最後には世界大会の日本代表になって世界一になるのだ。強者の中には、ミラクル投げや大車輪投げ、吹雪投げなどの超大技を教えてくれる人たちもいるので、がんばって倒そう。大技を使うまでは、基本技で勝負するのだが、主人公の使える技は11となかなか多いのだ。基本技の大内刈りから押さえ技の横四方固め、中には、巴投げや一本背負いなど、みんながよく知っている名前の技まで使えるのだ。また、技をくり出すにはチャンスというパラメーターが大きく係っていて、このパラメーターがいっぱいにならないと、技が使えないのだ。組み合っている時にじりじりと上がって行くので、敵のスキをついてうまく技をかけよう。試合の最中に、「おせ！おせ！」や、「もっといけ」などパラメーターが大きくなるにつれメッセージも変わってくるので、よーく見極めよう。目指すは世界大会優勝！手に汗にぎる対戦が今始まるのだ！



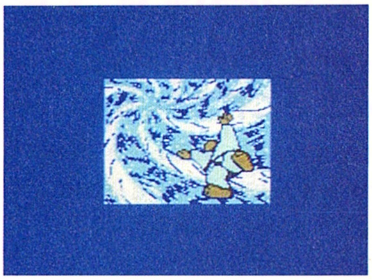
←師匠に力づけられて、オレは世界各地へ旅に出るぜ！あ、ハブラシ忘れちった。ま、いいか



←A〜Fの各地に柔道を極めた強者達がいるのだ。気を引き締めて帯締めてがんばるぞ



←いざ勝負！チャンスメーターと体力に気をつけて。「おせおせ！」「もっといけ！」。なんかアブないなあ



←出たあ〜っ！奥技、吹雪投げ！技が決まるとアニメーションしてくれるのだ。すごいね

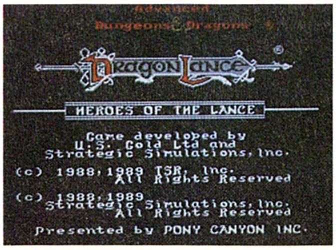
AD&D® ヒーローオブランス

■ポニーキャニオン　■6月発売予定
■¥6800(予価/税抜き)　■カセット

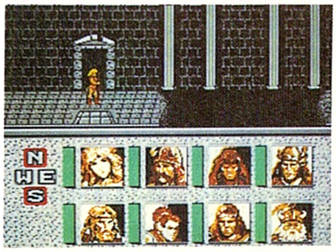
あの超大作が、ファミコンになるぞうっ！

ポニーキャニオンからは、外国のパソコンの移植で、「AD&D・ヒーローオブランス」が発売になるぞ。この「AD&D」は、最初は全6巻の小説なのだ。それが、外国のパソコンゲームになり、そしてこの度ファミコンに移植となったのだ。

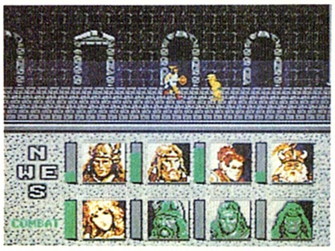
8人の勇者が、数々の冒険をしつつ、本当の目的"ドラゴンランス"を探し求める話なのだが、ファミコン版は、その数々の冒険が入っているのだ。ハーフエルフの戦士「タニス」。正義と名誉を重んじる騎士「スターム」。体は弱いが、卓抜した才能を持つ魔法使い「レイストリン」。その双子の兄、戦士の「キャラモン」。ドワーフの老戦士「フリント」。好奇心旺盛な盗賊「タッスル」。平原人の族長の娘「ゴールドムーン」。その恋人の羊飼い「リヴァーウインド」。この8人を君が操って冒険するのだ。このゲームは、横スクロールアクションゲームで、敵への直接攻撃は、先頭の人しか出来ないので注意しよう。また、魔法も魔術師系と僧侶系の2種類が使えるので、うまく使って敵を倒そう。なかなか遊びごたえのありそうなゲームになりそうだね。



←ドラゴンランス・ヒーローオブランスのタイトル。うーん風格がありますねえ



←スタート地点。先頭は、ゴールドムーンである。上の4人が前列で、戦闘するのも彼らだ



←魔物と戦っていたら、3人も死んでしまった。さあ、これからどうする？



←魔法攻撃をしている所だ。それにしてもすごいグラフィックだね

熱血高校ドッジボール部 サッカー編

■テクノスジャパン ■5月下旬発売予定
■¥5900（予） ■カセット

くにおくんがサッカーをやってもいいじゃないか

くにおくんが登場するニューゲームがここに現れた。その名も「熱血高校ドッジボール部サッカー編」だ。

ところで、なぜドッジボール部がサッカーにとりくむことになったのかと言うと、全国大会にむけて合宿中だった熱血高校のサッカー部員がみんな食中毒でダウン！ そこで、ドッジボール部の面々が「おう、やってやろうじゃねえか」ってワケで、サッカーのグラウンドに舞台を移したということなのだ。

全国大会優勝を目指すトーナメントモード、そしていわゆるＶＳモードの練習試合モードの２つを戦う。全部で12もある対戦相手の高校サッカーチームは、どいつもこいつも妙な名前の学校で、しかも特色のあるサッカー部ばかりなのだ。チーム独特の決め技もそれぞれが持っているって話だ。また、試合によって変化するグラウンドも、様々なタイプがあったりする。

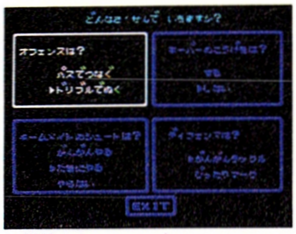
楽しそうなデモシーンがはさんであったり、キャラの表情がうまく描かれていたり、決め技で派手に選手が動いたり、と見る点でも楽しませてくれそうだ。くにおくんに、バンバンあばれてもらいましょうよ。



←サッカー部のマネージャーのみさこちゃんが、お願いっ！ てやってきたの



←勝ち試合のあとの気持ちよさそうなデモシーンだ。人気も出てきて気分いいわさ



↑作戦をいろいろと立てておくことができる。熱血あばれん坊たちは頭も切れなくっちゃ



↑戦う相手はヘーンなチームばっかり。でもヘーンだから面白いし、コワいしっていろいろあるものなのよ



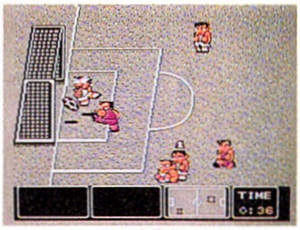
↑こいつがウワサの決め技っ！ 各チームいろいろとやってくれるから楽しみなのよ



↑試合をおっ始めるかー、という前に決めることが色々あるわよ。ポジション変更の図よ



↑ひこひことサッカーにはげむ少年たちを見ていると気持ちいいってば。あっ！ みんな面白い顔よ



↑キャラクターの表情って、このシリーズ、ほんとによく描けてるわ。みて、キーパーのかおっ！

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

ハンドヘルド機界にもハード戦争が!?

ゲームボーイの大ヒットとともに、またぞろ任天堂が経済誌や一般雑誌の誌面をにぎわせておる。いわゆるゲーム業界の枠を超え、社会現象としてゲームボーイが話題を呼んでおるわけだ。

それってドラクエIIIのとき以来だよね。やっぱゲームボーイってスゴイッ！ 話題性でドラクエIVをくっちゃいそうな勢いだもんね……。

のとおりっ。でだ、この熱狂を他のゲームのハードを商品展開している各メーカーが、指をくわえて見ているわけがない。

……ってことは、ひょっとして……!?

そうじゃ、ＰＣエンジンのＮＥＣ、メガドライブのセガが、ゲームボーイ・タイプのハンドヘルド液晶ゲーム機を発売しそうなのだ。

ひえぇぇ……っ。ハンドヘルト・ゲーム機でもハード戦争勃発ってわけ？

まず、ＮＥＣでは発売元を他社に任せる可能性もあるが、現行のＰＣエンジンとのコンパチ機を考えておるらしい。

てことは、今あるＰＣエンジンのゲームソフトをそのまま遊ぶことのできるハンドヘルドってことだ。

さらに、外部出力端子も付いているとの噂だ。

じゃあ、一体型の液晶モニターでも、家庭のＴＶにつないでも楽しめる、携帯用ＰＣエンジンなわけね。それって結構すごいことだよな。ま、もともとコア構想にはそのような展開も組み込まれてたもんね。それがゲームボーイのヒットで大幅に形を変えたと見ることもできる。

でだ、早ければ５～６月には発売になりそう……。セガの方はどのような仕様になるか、現在のところ不明だが、こちらも夏休み前後には発売されるだろう。

ふ～ん、スーパーファミコン以前にも、業界には荒波が立ちそうな話だね。とにかく、ユーザーとしては楽しみに待ってよう！

SCHEDULE 新作スケジュール表

FAMI-COM ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2月				
2日	C	キャデラック	ヘクト	未定
2日	C	スーパー魂斗羅	コナミ	¥5800
3日	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥11800
6日	C	もっともあぶない刑事	東映動画	¥5300
11日	C	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	¥8500
23日	C	デッドフォックス“人間兵器”	カプコン	¥5800
23日	C	アークティック	ポニーキャニオン	¥5500
23日	C	キテレツ大百科	エポック社	¥5900
24日	C	悪魔くん	バンダイ	¥6000(予)
27日	C	ドラゴンユニット	アテナ	¥5800
3月				
2日	C	ヘビーバレル	データイースト	¥5800
2日	C	西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	¥6500(予)
2日	C	プレジデントの選択	ホットビィ	¥9800
9日	C	ウィザードリィⅢ	アスキー	¥6500
9日	C	ドンドコドン	タイトー	¥5900
9日	C	モアイくん	コナミ	¥4800
16日	C	怒Ⅲ	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
16日	C	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)
23日	C	バルダーダッシュ	データイースト	¥4900
23日	C	魔神英雄伝ワタル～外伝～	ハドソン	¥6800
23日	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	¥7500
30日	C	魍魎戦記・摩陀羅	コナミ	¥8500
30日	C	ベストプレープロ野球Ⅱ	アスキー	¥6800
30日	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800
中旬	C	仮面の忍者・花丸	カプコン	¥5800
	C	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900
4月				
6日	C	忍者龍剣伝Ⅱ	テクモ	¥5900
13日	C	クォース	コナミ	¥4800
20日	C	ファイヤーエンブレム	任天堂	¥6000※
27日	C	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	¥8400
中旬	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500
下旬	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
下旬	C	黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説	日本物産	¥8000(予)
下旬	C	燃えろ／柔道うおりゃ～ず	ジャレコ	未定
	C	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
	C	ゴーストバスターズⅡ	ハル研究所	未定
	C	ディープダンジョンⅣ	アスミック	¥6500
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	¥7600
	C	デジタルデビルストーリー 女神転生Ⅱ	ナムコ	未定
5月				
下旬	C	飛龍の拳Ⅲ・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
下旬	C	熱血高校ドッヂボール部サッカー編	テクノスジャパン	¥5900(予)
	C	イースⅡ	ビクター音楽産業	未定
6月				
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	AD＆Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800(予)
7月				
上旬	C	ファイナルミッション	ナツメ	¥5800
下旬	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	Migt and Magic	学研	未定
	C	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ぱたぱたパニック	バリエ	¥5980
	C	幻獣創世記	日本物産	¥5200(予)
	C	宇宙警備隊	ハル研究所	未定
	C	ゴルゴ13・イカルスの謎	ビック東海	未定
7月①	C	水島新司の大甲子園	カプコン	未定

発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
	C	シャンカラ	アイ・シー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	コンバットゾーン	BPS	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ／	アスキー	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
	C	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム	インダクションプロデュース	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
	C	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧	テクノスジャパン	未定
	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	C	大迷路	エポック社	未定
	D	アーディス	アスク講談社	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
	C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	C	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	タイタン	ソフエル	未定
	C	KAGE	ナツメ	未定
	C	ベースボールファイター	バップ	未定
	C	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	未定
	C	獣王記	アスミック	未定
	C	孔雀王2	ポニーキャニオン	未定
	C	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
	C	株式道場パートⅡ	ヘクト	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6200
	C	黄金バット	学研	未定
	C	うさぎの次元の盗難事件	学研	未定
	C	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ドラえもん	エポック社	未定
	C	ぱられるワールド	バリエ	¥5980
	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
	C	ウィッツ	アテナ	¥5800(予)
	C	ニチブツマージャン(仮)	日本物産	¥5800
	C	ドラゴンファイター	トーワチキ	未定
	C	ゲートイン	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	役満天国	任天堂	未定
	C	パジャマヒーロー	カプコン	未定
	C	ストリートファイター(仮称)	カプコン	未定
	C	井出洋介名人の実戦麻雀Ⅱ(仮称)	カプコン	未定
	C	日本一の名監督	アスミック	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月9日	オセロ	河田	¥2980※
2月23日	ネメシス	コナミ	¥3500※
2月23日	対局連珠	トーワチキ	¥2980※
3月15日	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300※
3月16日	クォース	コナミ	¥3300※
3月16日	トランプボーイ	パックインビデオ	¥3090※
3月16日	フリップル	タイトー	¥3090※
3月21日	ペンギンランド	ポニーキャニオン	¥3090※
3月23日	フラッピースペシャル	ビクター音楽産業	¥3300※
3月30日	ペンギンくんウォーズ	アスキー	¥3090※
3月	スヌーピー	ケムコ	¥2980※
3月	スペースインベーダー	タイトー	¥3090※
3月	SDガンダム・SD戦国伝・国盗り物語	バンダイ	未定
3月	ポパイ	シグマ商事	¥3500※
3月	かこむん蛇	ナグザット	¥3090※
4月13日	クイックス	任天堂	¥2600※
4月下旬	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	¥3300※
4月	バットマン	サン電子	¥3400※
4月	ロックンチェイス	データイースト	未定
4月	コスモタンク	アトラス	未定
4月	ギャザーズ	ビック東海	¥3300※
4月	SDルパン三世	バンプレスト	未定
4月	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	未定
4月	パズルロード	ビック東海	¥2980※
4月	四川省	アイレム	未定
4月	ファニーフィールド	SNK	¥3090※
6月	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
未定	サイドポケット(仮)	データイースト	未定
未定	パステル	ナツメ	未定
未定	あやかしの城	セタ	未定
未定	爆裂戦士ウォーリア	エポック社	¥3090※
未定	プロディア	トンキンハウス	未定
未定	タスクフォース	バップ	未定
未定	サッカーボーイ	エピックソニー	未定
未定	ボクシング	トンキンハウス	未定
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	ドラゴンスレイヤー1	エポック社	¥3090※
未定	ラストミッション	バップ	未定
未定	天神怪戦	メルダック	未定
未定	モンスターメーカー	ソフエル	未定
未定	ボンバーボーイ	ハドソン	未定
未定	冒険野郎	サミー工業	未定
未定	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	未定
未定	バルーンファイト(仮)	任天堂	未定
未定	レッドアリーマ 魔界村外伝	カプコン	¥3300※
未定	ヒットマン	アスク講談社	¥2980※
未定	石道	アスキー	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月23日	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	¥6200
2月23日	ブロディア	ハドソン	¥4500
2月23日	虎への道	ビクター音楽産業	¥6700
2月23日	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥6600
2月23日	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
2月24日	ゴールデンアックス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
2月下旬	パラノイア	ナグザット	¥5800
2月下旬	将棋修行初段一直線	ホームデータ	未定
3月1日	北斗星の女(CD-ROM)	ナグザット	¥6300
3月2日	謎のマスカレード	メサイヤ	¥6000
3月2日	シティハンター	サン電子	¥6300
3月3日	スペースインベーダー・復活の日	タイトー	¥5900
3月10日	ファイナルゾーンII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月16日	スーパーダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800
3月16日	源平討魔伝	ナムコ	¥6800
3月24日	デスブリンガー(CD-ROM)	日本テレネット	¥7200
3月30日	CYBER CITY OEDO 808 (CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
3月30日	BE BALL	ハドソン	¥5200
3月30日	ドロップロックほらホラ	データイースト	未定
3月30日	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	¥5800
3月上旬	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
3月下旬	カルメンサンディエゴを追え／世界編(CD-ROM)	パックインビデオ	¥7200
3月下旬	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	未定
3月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
3月	奇々怪界	タイトー	¥6600(予)
3月	キングオブカジノ	ビクター音楽産業	未定
4月6日	キックボール	メサイヤ	未定
4月6日	魔動王グランゾード(SG対応)	ハドソン	¥6500
4月6日	サイコチェイサー	ナグザット	¥5800
4月13日	上海II(CD-ROM)	ハドソン	¥5800
4月27日	青いブリンク	ハドソン	¥5800
4月27日	デビルクラッシュ	ナグザット	¥6300
4月下旬	バルンバ	ナムコ	¥6800
4月下旬	パワードリフト	アスミック	¥6900
4月	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	未定
4月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
4月	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800
4月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800(予)
4月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
5月25日	マニアックプロレス	ハドソン	¥6500
5月	シンドバッド～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
6月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
7月	バットマン	サン電子	未定
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
未定	アームドエフ	日本ソフト販売	¥6800(予)
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	サイレントデバッカー	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	イメージファイト	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	ファードラウトザストーリーオブゼビウス	ナムコ	未定
未定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	ボンバーマン	ハドソン	未定
未定	タイムクルーズ	フェイス	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタシーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	囲碁の達人	ホームデータ	未定
未定	恐竜大図鑑(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	倉庫番WORLD	メディアリング	¥5400
未定	これがプロ野球'90	インテック	未定
未定	はにい・おんざ・ろーど	フェイス	未定
未定	レボリューションウォーズ	ヒューマン	未定
未定	F1サーカス	日本物産	未定
未定	脱出(仮)	日本物産	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月24日	ソーサリアン	セガ	¥7000
3月3日	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥6800
3月16日	重装機兵レイノス	メサイヤ	¥6200
3月20日	アフターバーナーII	電波新聞社	¥6900
3月	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥6000
3月	エアダイバー	アスミック	¥6800
3月	ゴーストバスターズ	セガ	¥6000
3月	ファイナルブロー	タイトー	¥6800(予)
3月	TEL TELまあじゃん	サン電子	¥5800
4月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
4月下旬	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
4月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
4月	パトレイバー	セガ	¥6000
4月	あっぱれ／実業王／	セガ	¥6000
4月	ファンタシースターIII	セガ	未定
4月	サイバーボール	セガ	未定
5月	インセクターX	ホット・ビィ	未定
5月	フェリオス	ナムコ	未定
5月	バットマン	サン電子	未定
6月	火激	ホット・ビィ	未定
6月	ムーンダンサー	セガ	¥7000
6月	サンダフォース3	テクノソフト	未定
6月	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	スーパーモナコGP	セガ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定
未定	DJボーイ	セガ	未定
未定	E- SWAT	セガ	未定
未定	クラックダウン	セガ	未定
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	未定
未定	スーパーライセンス	セガ	未定
未定	ゼロウイング	東亜プラン	未定
未定	鮫／鮫／鮫／	東亜プラン	未定
未定	大旋風	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●アスキーはゲームボーイ版「石道」の発売を決定。アメリカのパソコンゲームの移植です。このゲームの作者はあの「上海」と同じ人。ゲーム内容もシンプルなパズルゲームで、「上海」以上の人気も出そう。

●ナムコは「女神転生II」の次作も、大作RPGを予定。発売は今年の夏ごろになりそう。

●日本物産から、PCエンジン用ソフトの2タイトルが発表されました。刑務所からの脱獄をもくろむアクションゲーム、その名も「脱出」(仮称)と、カーレースゲームの「F1CIRCUS」(仮称)です。

●一時発売日が未定になり、ファンをびっくりさせたアイレムの「イメージファイト」ですが、晴れて3月16日に発売が決定。

●バップ初のゲームボーイソフト「タスクフォース」はタイトルが変更になりました。その名も「パワーミッション」。戦略シミュレーションゲームです。

●カプコンから、ファミコンの新作ソフトが3作発表されました。そのうち2本はアクションゲーム、「パジャマヒーロー」と「ストリートファイター(仮称)」です。「井出洋介名人の実戦麻雀II(仮称)」は今回も専用コントローラー付きで発売です。なお今まで仮称だった「ドカベン」のタイトルが「水島新司の大甲子園」に決定。



ファミコン必勝本
次号Vol.5（特別ふろく付）
2月16日
金曜日発売！
予価340円（税込）

●ついに発売!!日本全国のドラクエファンにおくる編集部総力特集!!

総力特集 ドラゴンクエストIV

別冊ふろく ウィザードリィIII マップノート

●次号よりとじ込みスペシャルが小説とコミックの雑誌内雑誌としてスタート！

とじ込みスペシャル ファンタジーランド

★さらにゲームボーイ、メガドライブ、PCエンジンの新情報もいっぱい！新企画続々登場のHIPPONに御期待下さい！

CALENDER

日	内容
2/2（金）	ファミコン必勝本Vol.5発売 Ⓒキャデラック（ヘクト）発売 Ⓒスーパー魂斗羅（コナミ）発売
3（土）	Ⓒ信長の野望・戦国群雄伝（光栄）発売
4（日）	
5（月）	
6（火）	
7（水）	
8（木）	
9（金）	GBオセロ（河田）発売
10（土）	
11（日）	ⒸドラゴンクエストⅣ（エニックス）発売
12（月）	
13（火）	
14（水）	
15（木）	
16（金）	ファミコン必勝本Vol.6発売 PCソル・ビアンカ（メサイヤ）発売 PC麻雀刺客烈伝 麻雀ウォーズ（日本物産）発売

AFTER THE GAME

●次号よりコミック版「最後の竜に捧げる歌II」の新連載開始!!前作を知らなくてもじゅうぶん楽しめます。さて、ドラクエとストーンズで2月は終わっちまいそう。（井）

●せっかくちょっと楽しみにしてたラ党の人々のCMが終了で残念だ。あ、そうそうお茶づけ食べてる阿部君、お茶腕持つ手が上品じゃないよ。気になるよ。（ヒラ坊）

●僕が住んでいるのは今度の選挙で激戦区といわれている東京四区。これから怖ろしいのは休日にボリューム最大で外を通る宣伝カーの声です。（高城）

●まだまだ寒い日が続いているというのに、ドラクエⅣの発売を目前にして、マスターズクラブは熱気むんむん。そういえば、暦の上ではもう春なんだよね。（ハルク）

●この号の発売日は平成2年2月2日。何も根拠はないけど良いことが起こりそう。ダメでも、平成3年3月3日があるし、平成4年4月4日もあるし…ネ。（マッキー）

●先日、道を歩いているとき、どこかで野焼きでもして、灰がとんできているのか、と思っていたら、実はそれは雪だった…。本当に灰だと思うわけないっしょ。（根本）

ファミコン必勝本
1990年2月16日号
Vol.4

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話　編集部：03−239−0237
営業部：03−234−4621（東京）
06−204−1966（大阪）
052−201−4181（名古屋）
印刷所　株式会社 光村原色版印刷所
 雑誌コード 27803-2/16
Printed in Japan

任天堂 ファミリー コンピュータ™

FAMICOM FAMILY



Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1990年2月6日発売 TDF-93 希望小売価格(消費税別) 5,300円 1M＋64SRAM

東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11(白鳳ビル) ©東映・日本テレビ 1990東映動画・マイクロニクス ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



2月16日号
1990年2月16日発行
第5巻第4号(通巻89号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 300円(本体291円)

©JICC出版局 1990 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27803-2/16